

軟體世界

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

SOFT WORLD MAGAZINE

161期

2002 /SEPTEMBER 9月

附贈MegaDisc石盤

Game	Demo
動畫試玩區	動畫展示區
地城英雄誌、	趕擁龍、愛情大小便、
Farscape、	新絕代雙驕●、
大富翁機透影、	守護、
Batman:Vengeance	上古捲軸 3：晨風異島……



軒轅劍肆 超強完整劇情攻略

新神奇傳說3 全本精細關卡解說

藏天神魔傳 劇情流程解析

獵豔大富翁 究極告白指南



海之樂章 超可愛個人航海冒險

金庸群俠傳之葵花寶典 正邪絕世武藝登場

三國演義ONLINE三英戰呂布 全新資料重回歷史現場

仙劍奇俠傳2 經典續作初曝光

天使帝國三 追蹤深入職業轉職

霹靂狂刀 再掀霹靂布袋戲狂潮

奇蹟 / 傳奇ONLINE / 流星蝴蝶劍 / 天龍八部 / 戰地風雲1942 / 虹彩六號之盾牌行動 / 無盡的任務2 / 毀滅戰士3





線上直擊細述

仙境傳說 職業點數分配大剖析

金庸群俠傳ONLINE 千門百派之華山弓箭武功任務大剖析

三國演義ONLINE 義勇軍指令大剖析

軒轅劍ONLINE 長揚城任務及職業能力解析

魔力寶貝之魔弓傳奇 / PT精靈 / 龍族－龍霸迷宮 / 混亂冒險 / 石器時代4.0 / 時空戰場

安德烈斯連載漫畫 新角色持續高潮登場！

安德烈斯初秋興奮涼爽送！

送！

天使帝國三 只此一家透明可愛扇

龍族 通通有獎刮刮卡

混亂冒險 精裝全版光碟

ISSN 1605-2722 09

9 771605 272000

Printed in Taiwan

封面設計/蘇執斐

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售

台灣 NT $199 香港 HK $65 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12


團結力量大，
RO等你來比劃!!
韓國最佳線上遊戲人氣大賞
強作，等你一顯身手！
攻擊主力
魔法師
最佳輔助
服事
助攻射手
弓箭手
研發/ GRAVITY
發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
代理/ 遊戲新幹線
www.gameflier.com/ro www.gameflier.com/ro www.gameflier.com/ro


肉盾先鋒
劍士
靈活後衛
盜賊
威力無匹的「怒爆」「狂擊」
敏捷神速的「二刀連擊」
完全防禦的「光之障壁」
爆炸四方的「火球」奇術
神準無比的冷箭「連矢」
大家…一定…要…來玩RO喔
感謝「波利」捨命演出
仙境RO伝説
RAGNAROK ONLINE
ONLINE
http://www.gameflier.com
RAGNAROK ONLINE
ro.gameflier.com
©遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。



ro.gameflier.com
仙境傳說
RAGNAROK ONLINE
http://www.gameflier.com
ONLINE
放肆冒險，
男生女生一路率性到底！
放肆仙境率性代言人—許紹洋



歡樂派對 波利抱抱

派對時間：

91年9月7日〈六〉下午3點

準時不候

派對地點

台北有樂館前店-
臺北市館前路2號NOVA三樓．02-23886905

新竹光南新竹店-
新竹市民族路15號．03-5223799

台中有樂台中一店-
台中市英才路508號NOVA B1F．04-23295076

嘉義光南嘉義店-
嘉義市中山路476號．05-2293505

高雄有樂建一店-
高雄市建國橫二路109-7號．07-2366455

花蓮光南花蓮店-
花蓮市中正路535號．038-333115

參加辦法：

活動當天穿著「仙境傳說-快樂派對包」所附的「RO T恤」，並攜帶「仙境傳說-快樂派對包」之「天使領路手冊」，即可免費兌換「超卡哇伊的波利抱枕」一個，每場共450個名額，數量有限換完為止，動作要快喔！





派對包才有哦~

快樂派對包

- 1組季卡90天無限暢遊、2組月卡30天無限暢遊及2組150點開卡帳號
- 拉風帥氣可愛甜蜜的登台紀念T恤1件〈XL、M雙SIZE自由選擇〉

派對特價 NT$ 999元



◀150點 遊戲點數卡

NT$ 150元



30天 ▶ 無限暢遊月費卡

原價NT$~~375~~元

限量特價 NT$ 299元



雙人開卡包

- 2組150點開卡帳號

雙人特價 NT$ 39元



甜蜜蜜月包

- 2組月卡30天無限暢遊開卡帳號

蜜月特價 NT$ 299元

研發 

發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司

代理 







均有販售

100點開卡擁抱波利，150點儲值守候愛情！

ro.gameflier.com

仙境 RO ONLINE 伝説

愛情音樂盒

○仙境傳說150點儲值＋100點開卡點數卡

○今年線上最令人心動的話題仙境傳說CF主題曲【守候永恆的愛】全球唯一獨家收錄

○獨家唯一贈送超Q波利手機吊飾，錯過這次機會不再

戀人好禮雙CD收錄

- 放肆冒險，仙境傳說遊戲光碟一片
- RO CF、RO螢幕保護程式、RO桌布、【守候永恆的愛】卡拉OK版、第七封印…等遊戲音樂插曲
- 【守候永恆的愛】音樂札記

NT$249元

9月2日
守候上市

放肆仙境率性代言人—許紹洋

在點滴的希望裡，
我們守候著愛情的永恆・・・・

編織傳說甜蜜代言人—陳怡蓉

研發 GRAVITY

發行 智冠科技股份有限公司 代理 遊戲新幹線

安德烈斯王國又增加新單元囉!!
攻略圖書館新增設
線上期刊室
讓你玩ONLINE GAME更EASY

哇！有仙境傳說！
還有金庸、三國、龍族、石器。
連軒網、精靈、混亂也有耶！
呼呵呵!!
不要太崇拜我~

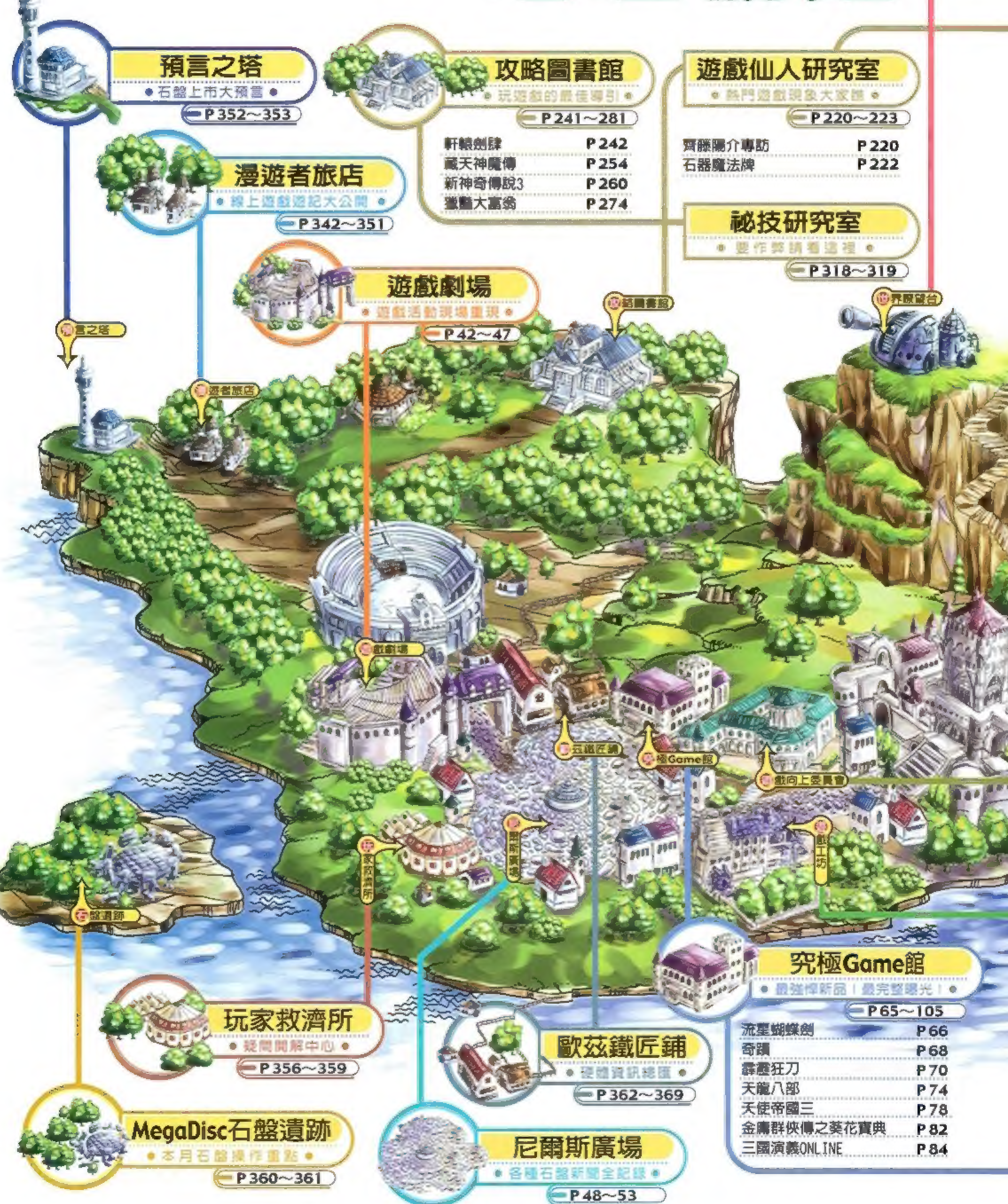




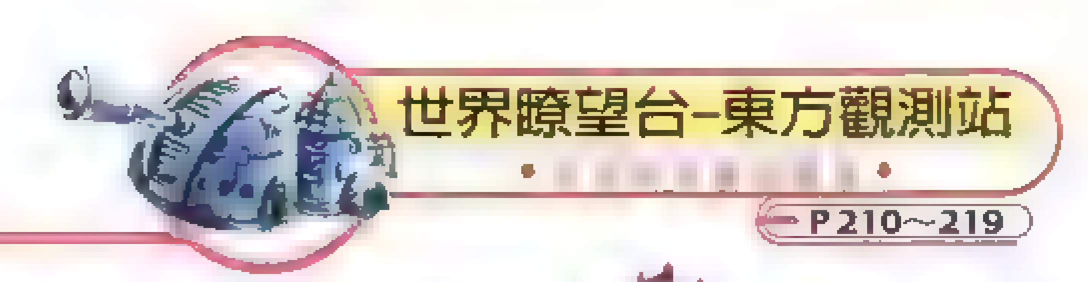


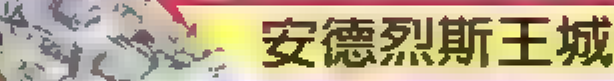
我最近新買了
一隻大麥町！
牠的名字叫
Clement Martin Saint Lion
等...等一下！這好像沒關聯吧！
啾
牠可不是普通的大麥町喔～
NO
牠會坐下
會吃東西
還會叫喔
那很普通吧？
好可愛！
我的Clement Martin Saint Lion
......
？
呃...
反正就請大家鼓起勇氣往下看吧～

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P 352～353
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P 342～351
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P 241～281
軒轅劍肆 P 242
蒼天神魔傳 P 254
新神奇傳說3 P 260
獵豔大富翁 P 274
遊戲仙人研究室
• 熱門遊戲現象大探討 •
P 220～223
齊藤陽介專訪 P 220
石器魔法牌 P 222
祕技研究室
• 要作弊請看這裡 •
P 318～319
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P 42～47
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P 65～105
流星蝴蝶劍 P 66
奇蹟 P 68
霹靂狂刀 P 70
天龍八部 P 74
天使帝國三 P 78
金庸群俠傳之葵花寶典 P 82
三國演義ONLINE P 84
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P 356～359
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P 362～369
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P 360～361
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P 48～53





出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po wang Publisher

發行所 智冠科技股份有限公司

電話 886-7-8150988轉223、224

投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱

電子郵件 editor@swm.com.tw

全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267

劃撥帳戶 智冠科技(股)公司

劃撥帳號 41941885

雜誌、軟體線上訂購

http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 育嘉法律事務所

台北市仁愛路四段376號7F

TEL：886-2-27058086

FAX：886-2-27085628

製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司

台北縣新店市寶橋路229號

TEL：886-2-29150123

FAX：886-2-29189049

業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司

南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓

TEL：(07)8150988 FAX：(07)8151992

北區 台北市南港路二段99-10號

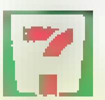
TEL：(02)27889188 FAX：(02)27889295

中區 台中市忠明路424巷6號1樓

TEL：(04)2020870 FAX：(04)2060610

新店市寶橋路235巷6弄6號2樓

TEL：(02)29178022 FAX (02)29156275



救國扶危 化身三國英雄

誅殺逆賊 男兒一馬當先

軍情急報：黃巾賊直逼幽州邊境 全新戰役功能開啟！！

東漢末年

以張角為首的黃巾賊亂黨伺機叛變，亂象四起

漢室王朝岌岌可危，黃巾大軍直逼幽州邊境

你 引爆群雄爭霸開端

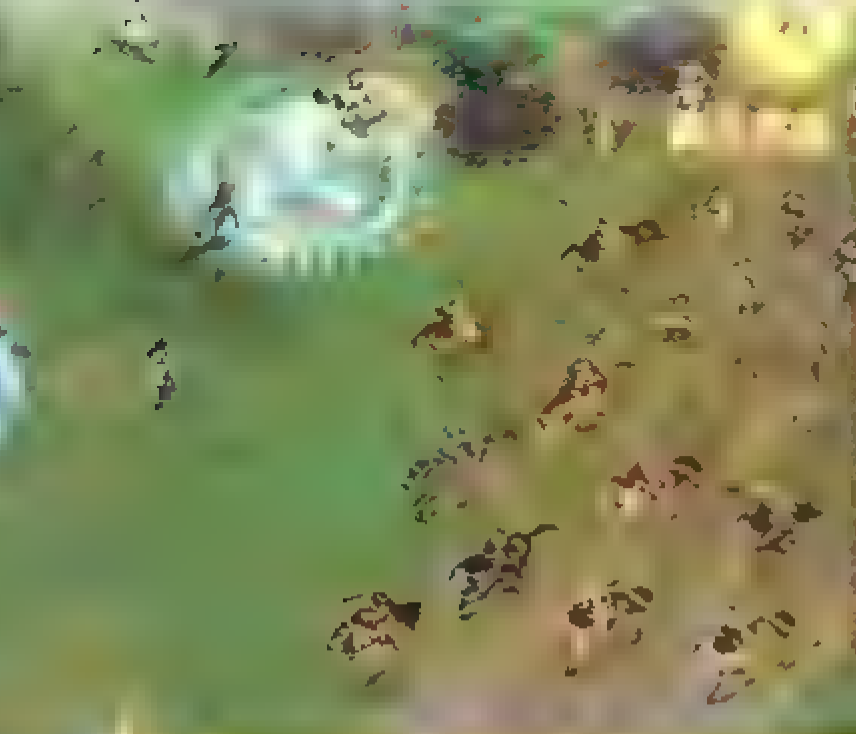
你 即將改寫三國歷史

你 是決定勝負的關鍵

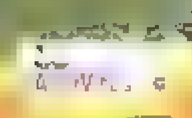
你 更將親自扮演劉、關、張

真實體驗改變歷史的感動



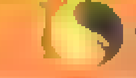






超值附贈，包包都有！

- 諾頓防毒2002中文試用版〈30天期〉
  - 正式版500元折價券
- 中華電信HiNet ADSL超值申請優惠！！



中華電信 HiNet

完全上線「求生錦囊」秘笈1本〈含19座城池地圖〉！

30天無限暢玩！

超值開卡點數300點！



入伍特價NT$ 49元



新兵特價NT$ 149元

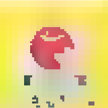




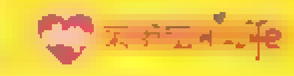
249元

超值特價NT$ 168元









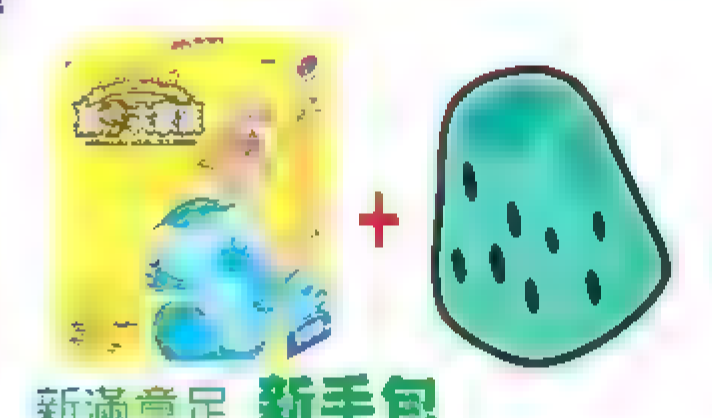
三國演義Online官方網站：sy.chinesegamer.net



石器4.0版 好用三重送

一重送 變身服讓你變換為寵物的模樣，炫到最高點!

活動期間:即日起~9月30止
好康相送:Lv3變身服 (可變身3分鐘)
活動辦法:剪下包裝盒活動印花貼於名信片、註明姓名、E-mail、電話、帳號、換取道具名稱，寄至台北市光復南路495號B1「石器4.0活動小組收」



新滿意足 **新手包**

二重再送 Lv4項圈，[illegible]

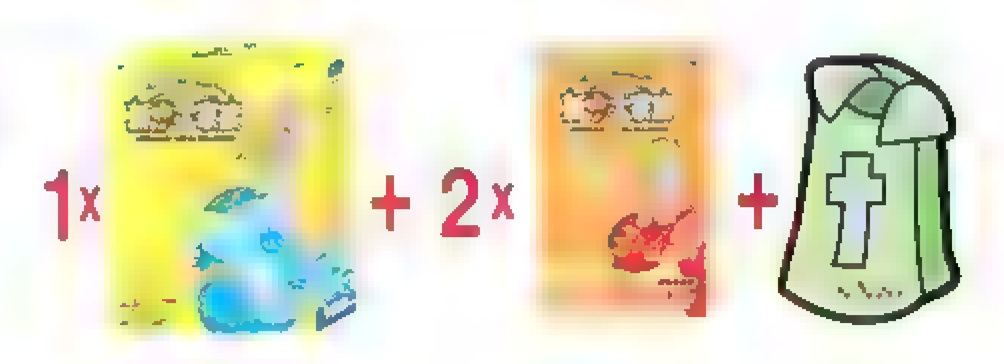


新高采烈 **更新包**

活動期間:即日起~9月30止
好康相送:Lv4寵物項圈 (可溜高等寵物)
活動辦法:剪下包裝盒活動印花貼於名信片、註明姓名、E-mail、電話、帳號、換取道具名稱，寄至台北市光復南路495號B1「石器4.0活動小組收」。

三重狂力送 推薦3個好朋友，選購新手包x1+更新包x2 抗魔法、超耐用的夢幻防具-伊茲魔甲就送你!

活動期間:即日起~9月10日止
好康相送:伊茲魔甲 (可抗魔法、耐用度是Lv14鎧的三倍)
活動辦法:剪下包裝盒活動印花3枚(新手包x1+更新包x2)貼於名信片後、註明姓名、E-mail、電話、帳號、換取道具名稱，寄至台北市光復南路495號B1「石器4.0活動小組收」。

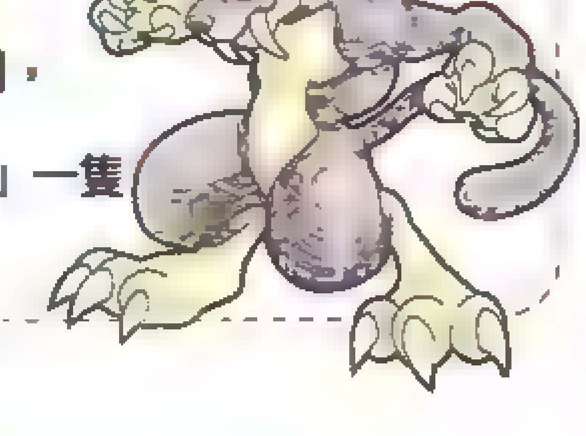




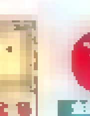
石器快報 猛獸出沒 千萬小心!!

只要599元即可以Kibyu ADSL (512/64k) 狂飆網路2個月，

還能擁有一級三圍超越白虎的超猛寵物「機豹-艾迪希洛」一隻



活動詳情請上網www.waei.com.tw






WAEI
599元
250
20元
200元


WGA



一定要加油喔！

我們都在瘋狂原始人 2.0版

STONEAGE ARENA ON LINE

免練功，上手快的新型態網路遊戲

奧斯卡

多多

想知道「瘋狂原始人」為什麼讓我們如此瘋狂？請上網www.wga.com.tw



交朋友
買就送你
石器稀寵小蒙奇!!
選手價350元
瘋迷得寵包
保護石器稀有寵物，限量發行！超Q小瘋狂「蒙奇」快樂帶回家，要好好照顧他喔！
免費10天序號（老手新手皆適用）
石器稀寵小瘋狂蒙奇一隻
瘋狂原始人2.0遊戲光碟
超Q蒙奇貼紙一張
PK對戰手冊一本
驚喜價59元
瘋迷哈燒包
第2彈全新出擊，保證哈燒！
免費10天序號（老手新手皆可使用）
瘋狂原始人2.0遊戲光碟
PK對戰手冊一本
小金
WGA
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD

安德烈斯王國

演出人員

柯里克

雖然今年暑假熱潮的遊戲抬頭變少了，不過推出的可都是令人期待已久的大作喔！不管是單機還是線上遊戲，都有不錯的成績。看樣子我的商店大概可以賺進不少錢吧！遊戲產業正在興旺中喔！

遊戲仙人

今年暑假可說是線上遊戲大戰的最高潮，只見大作頻出，各種宣傳廣告的強力促銷之下，背後隱藏的可是龐大的商機及危機啊！等到這波風潮過，那除了少數的贏家之外，其他廠商可就難過了！另外這次仙人為各位國民準備的刮刮卡，可說是通通有獎喔！所以各位可別忘了給它刮一下喔！

[illegible]

電腦終於比較少當機了，不會像之前一樣，天天給我"藍天白雲"，偶爾會因為網路延遲而當機，但比之前好太多了^^

[illegible]

最近王國送出了許多線上遊戲光碟給國民，希望大家有空都可以給他上線試試看好不好玩。今年線上遊戲真是特別多，相對單機版的遊戲就比較少了！雖說這兩種類型的遊戲各有好玩的地方，但是線上遊戲少掉被盜版的疑慮，所以各工坊也就比較喜歡研發線上遊戲了！看起來盜版對遊戲的影響真的很嚴重，國民們請多多支持正版，才能有更好玩的遊戲玩喔！

尼爾斯

最近又發生了有人因為在網咖玩遊戲玩太久，一夕之間忽然衰老的新聞。在此小尼要特別呼籲各位國民，遊戲雖然好玩，但是玩遊戲一定要注意自己的時間及身體，有空閒時玩玩遊戲絕對是最好的休閒活動，但是如果明明該唸書、該上班了，還沉迷遊戲中，那玩遊戲就變成一種負擔了！而長時間玩遊戲也千萬要注意適當的休息，因為維持良好的精神，才能體會玩遊戲的樂趣啊！

歐茲

為了維持王國內的網路品質，老歐我可是日以繼夜的進行維修工作，不過最近上網玩網路遊戲的人實在太多了，造成網路很嚴重的阻塞，實在令我頭痛啊！看樣子要在多增加一些線路才行了！

G魔王

因為war3的solo game遇到瓶頸@@，所以改練random team，目前升上11級，繼續朝擠進美西前1000名為目標努力^^，不過因為還沒有可以1 vs 多的實力，所以遇到不配合的隊友，還是落於失敗的下場，真是希望別再碰到等級低又不配合的隊友@@

藍斯洛

哇阿未申頒ㄟ啦！（請以台語發音）^^。

美好的暑假已經過去～殘酷的開學又要來了！想到人稱：上網一條龍，上學一條蟲的「怕考」小藍！就怕每次的Morning Call（模擬考）都一定會拿手提箱（成績拿丙等）回家！^^！唉～還有那堆積如山的暑假作業…對了！小尼，看你也英英美代子（閒閒沒代誌），阿和瑪幫幫忙（啊你嘛幫幫忙哦）！不要在那邊裝死！

薔薇公主

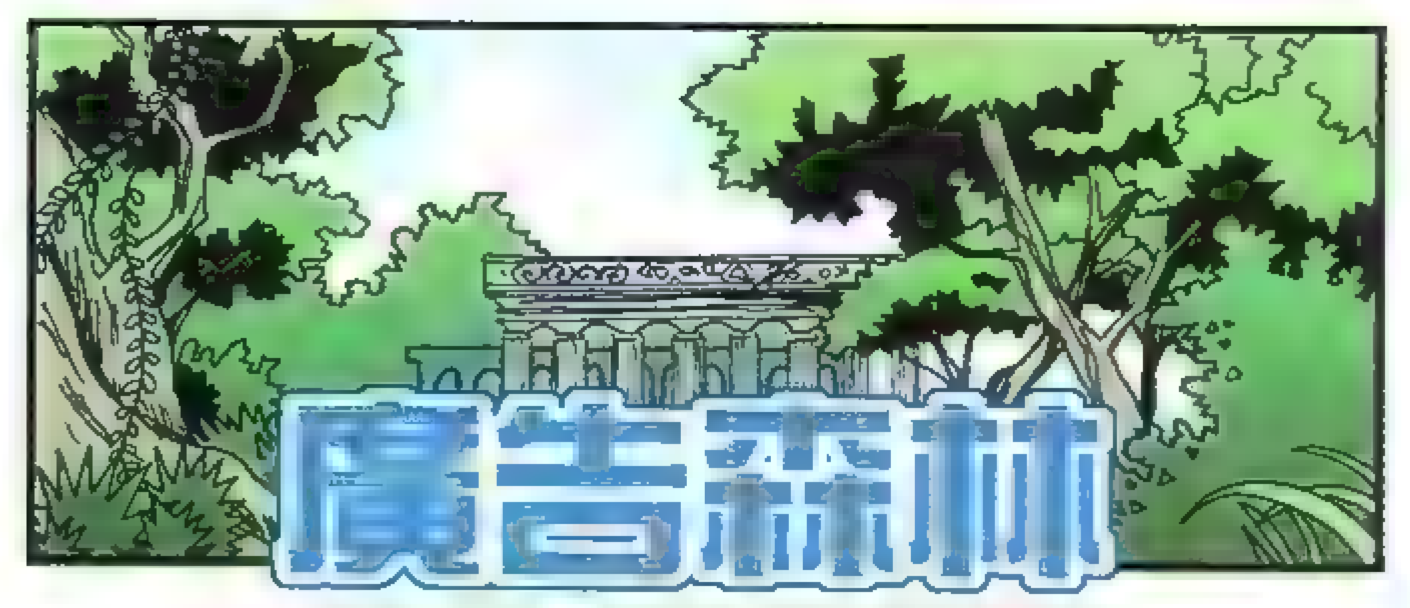
哈哈....我的《金庸ONLINE》快要練到古墓派必殺技 玄鐵劍法了，真是太快樂了，到時候看誰還敢欺負我...哼哼...

阿雷斯

《仙境傳說》終於上市了！之前測試版的時候不敢練得太勤，因為再怎樣努力心血也會化為烏有，現在正式版可以好好練了，睡眠時間又會短少很多……不過每次上線都是人擠人，幸好現在暑假快結束了，學生也一一返校開學，這種情況會舒緩許多吧！不然每次要上《天堂》還得搖個半天，手都酸死了^><^，開學萬歲！^0^

沙雷納

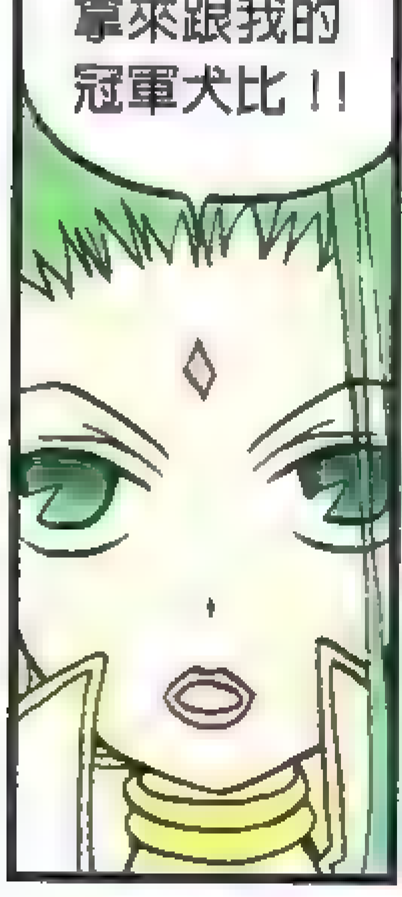
唉....最近真是給它有點不順...去台北出差第一個晚上就感冒了，還被人放鴿子，差點要露宿街頭，看來最近不宜出門喔！



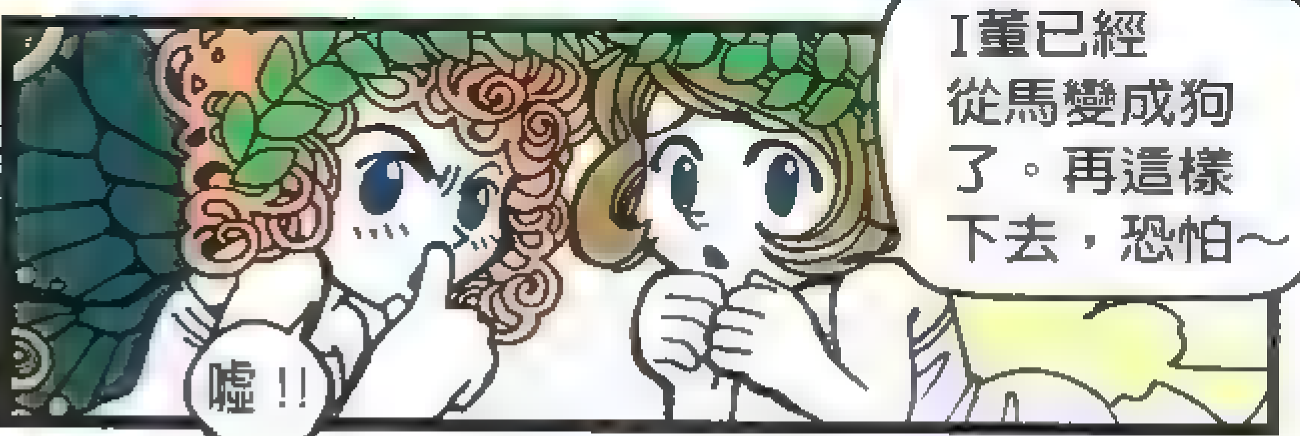
廣告神殿等待大家來參拜歐！











廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神  advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜蓁 jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248



ONLINE
一款您不能錯過的線上遊戲！
現在上線闖蕩神州正是時候！
本產品已經在全省各大
神州
ONLINE
創造你的武俠新世界
宇奧科技股份有限公司
CO.,LTD

THE SEVENTH SEAL

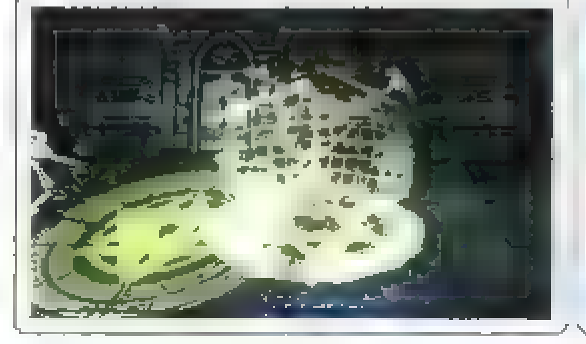
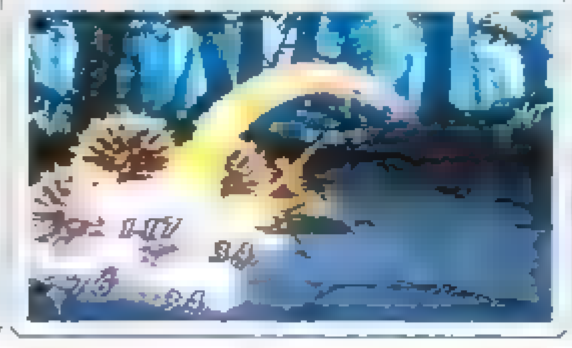
開啓的將是再現的奇蹟，或是毀滅的惡夢！

日本遊戲音樂教父光田康典〈「超時空之鑰」、
「異域神兵」〉與智冠中華音樂網－
蔡志展老師跨國合作、精心打造巴洛克曲風配樂，
如風詩歌感動呈現！

首部專爲電玩遊戲打造的小說～～
納蘭 眞『第七封印』改編，
氣勢恢弘、巍峨壯闊的幻麗世界完全打造！

鍛造、合成、鑲嵌三大武器物品組合系統，
組合不同的能源屬性，
熱情燃燒個人專屬的特殊魔法攻擊！

威力直逼格鬥遊戲的連擊戰鬥，
搭配組合屬性魔法、角色招式，
爆發出不限攻擊次數的撼人作戰快感！




THE SEVENTH SEAL
第七封印
~THE RESURRECTION OF THE DARK LORD~
激放力量的狂野，享受速度的快感！
緊繃神經、震撼視覺的
魔幻式戰鬥登場！！
中華網龍

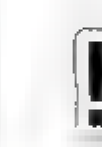
THE SEVENTH SEAL

威力直逼格鬥遊戲的連擊戰鬥!!









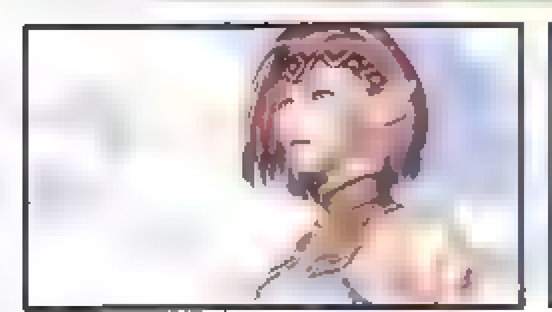


技巧組合 — 刺激暢快的Hit連續攻擊

任意組合、命名招式技巧，
帶給敵人毫無喘息餘地的連環打擊!!

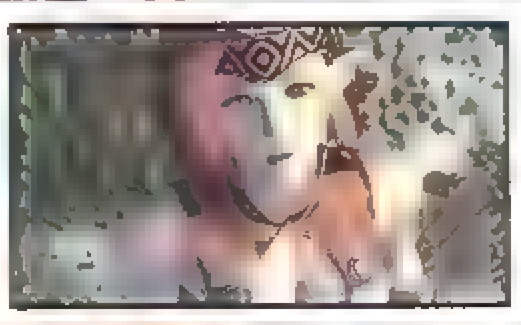
各式魔法技巧特效威力強大，魄力十足，
更夠過癮的戰鬥影音震撼!

六大屬性生剋，毒化、凍結等技巧附屬效果，
靈活戰鬥豐富變化!





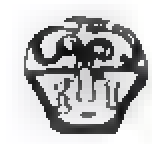





原起不滅
台灣原住民世代不朽的冒險戀歌絕美初現。
百步蛇與公主，獵人與百合花，
太陽的眼淚，鬼湖的傳說，
在深霧裡的山林中，
琉璃珠的期盼
-- 一定要實現的約定 --
巴冷公主
Princess
冒險 神秘 與純真
第一部改編台灣原住民傳說的A·RPG遊戲大作
Ⓟ Soft-World International Corporation
© 2002 Zong Chin Technology Corporation

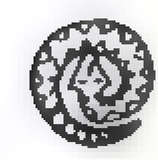
與台灣原住民的遊戲初戀

好評熱賣中！



傳說・動人歌謠深情吟唱

魯凱、賽夏、阿美等台灣原住民族傳說取材，觸動人心的劇情動畫、詠唱歌謠，最美麗神秘的冒險世界初現



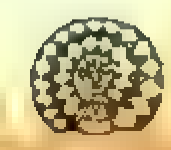
冒險・廣闊場景肆意奔馳

全3D即時運算出廣闊山林、富生命力的原住民村落，體驗靈活奔馳、激烈戰鬥



靈力・日月山川震動攻擊

日月山川等六大屬性、三十項自然靈法，熱鍵迅速切換、即時恢復，多樣攻擊形式、效果肆情激放。



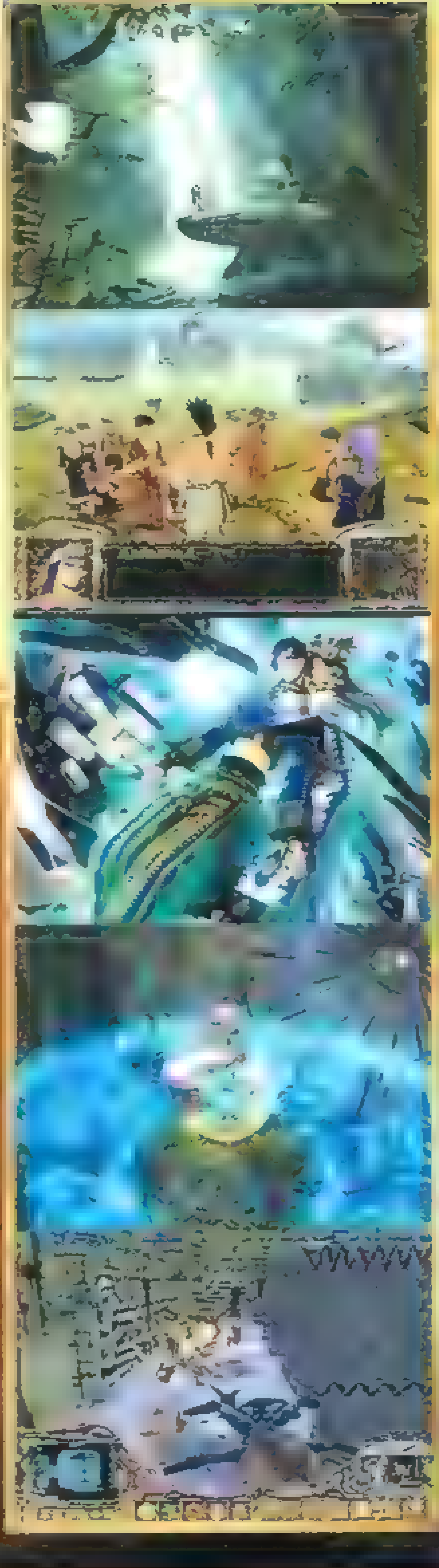
採集・自由組合武器道具

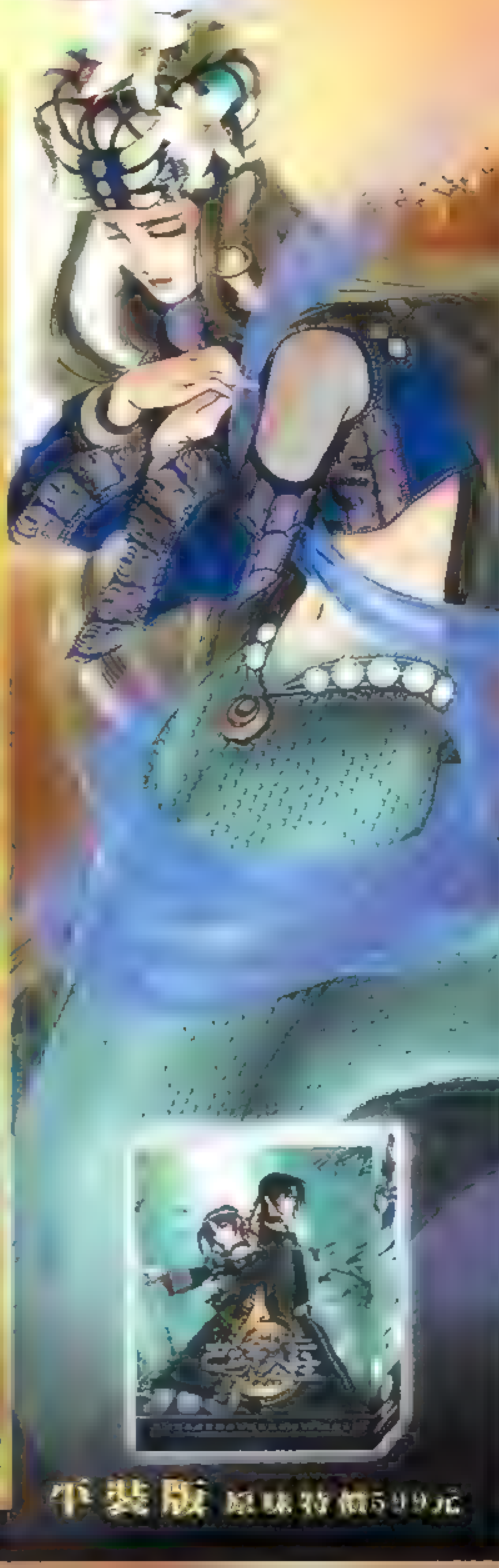
收集20種原料素材，依照種類、順序搭配打造上千種原住民族武器，自由拼湊出無限驚奇



群獵・各展所長團隊戰鬥

指令設定兩名夥伴輔助突破關卡，依照任務需要，發揮角色個別特技，互相互助，團隊合作





平裝版 原味特價599元





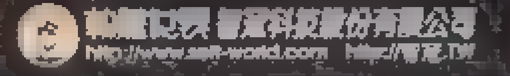
深情特價799元

最動人的精裝版，最深情的限量約定7000套

超值附贈

遊戲記錄　「鬼湖戀歌」原住民吟唱歌謠CD

原味十足　「百步蛇之歌」牛皮紙手札



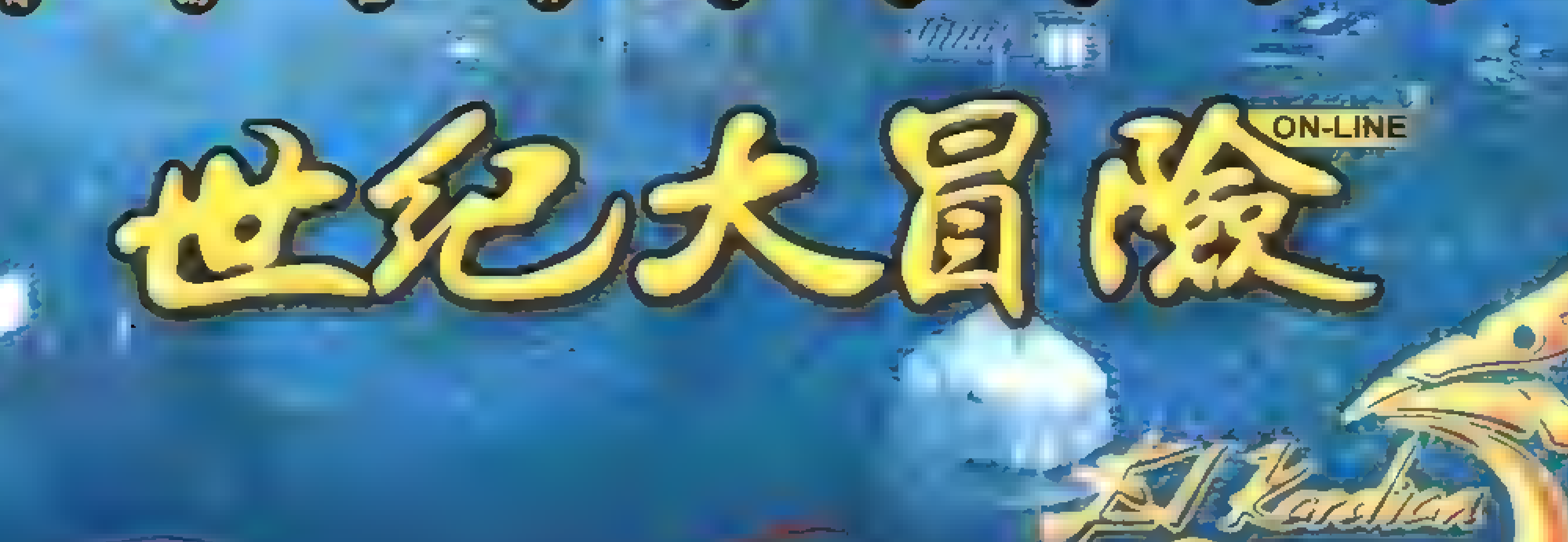
http://www.soft-world.com



Zang Chin Technology Corporation

www.zct.com.tw


傲世蒼龍
趙雲傳
貳零零貳年九月 蒼龍再現
www.apexsoft.com.tw/cy
全球第一套以趙雲爲主題之策略角色扮演遊戲
帶您進入三國經典歷史與趙雲的感情世界！
http://www.apexsoft.com.tw
客服專線02-2793-6233
APA


奇幻世界的驚異冒險
世紀大冒險
ON-LINE


koei



"人"際網路之
「三國志」。
鋒芒初現。
即時型網路對戰遊戲!
新生代RTS
在網路的彼端有您的戰友
營造出「三國志」玩家們的社群
台灣·日本·韓國三地同步發售!
預定8月30日上市
「三國志 Battlefield」官方網站
http://gamecity.koei.com.tw/3bf/
三國志 Battlefield
手機上! 玩遍三國志!
興奮盡握掌中
在網路上的三國時代攻城略地!
和信電訊
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL (02)2325 0111 e-mail service@koei.com.tw

風色幻想II

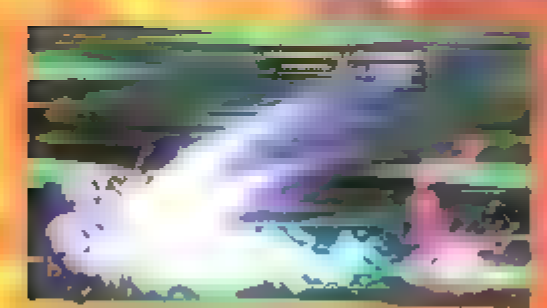
WindFantasy II ~aLIVE~

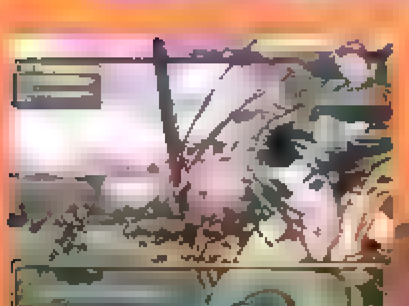
現實與幻想的完美結合
感動與衝擊的唯一選擇

你，準備好了嗎？

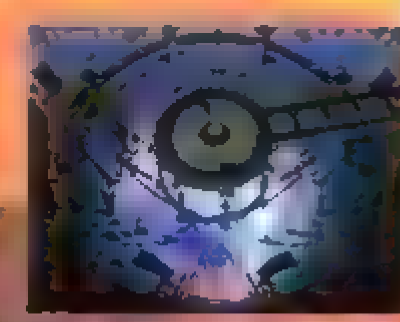
















玩家一致推崇的品質保證

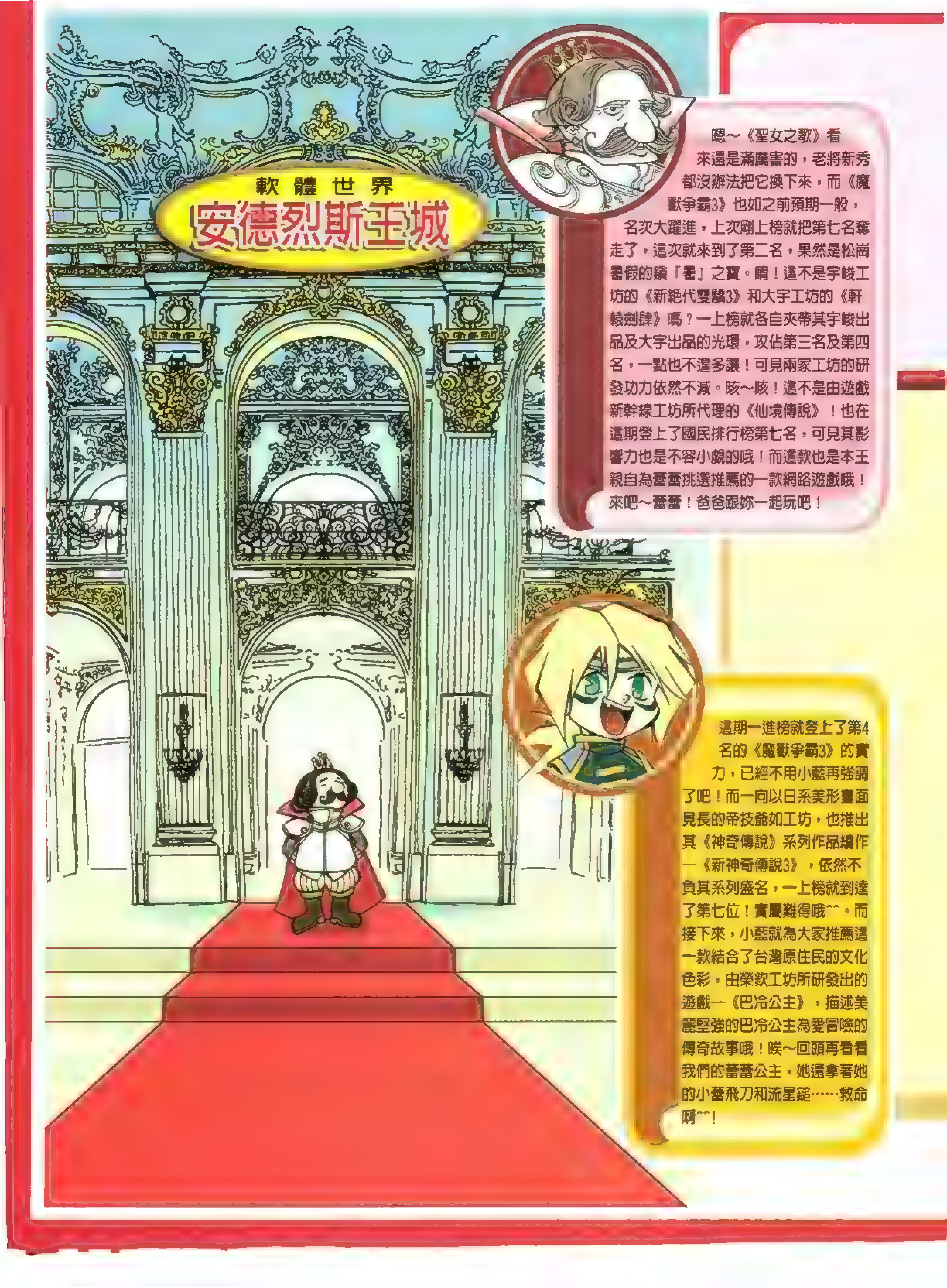
特價：699



軟體世界




紅月
3.53版
机 甲
「漂亮又高貴的有刺玫瑰…」
「被刺弄到的痛留在心口…」
「除了憎恨還是憎恨…」
「當時我的愛…」
RED MOON
www.redmoontw.com
Entertainment
樂聚堂
台北內湖區瑞光路583巷24號5樓 24 小時客服專線：02-26589538



軟體世界
安德烈斯王城
嗯～《聖女之歌》看來還是滿厲害的，老將新秀都沒辦法把它換下來，而《魔獸爭霸3》也如之前預期一般，名次大躍進，上次剛上榜就把第七名奪走了，這次就來到了第二名，果然是松崗暑假的鎮「暑」之寶。唷！這不是宇峻工坊的《新絕代雙驕3》和大宇工坊的《軒轅劍肆》嗎？一上榜就各自夾帶其宇峻出品及大宇出品的光環，攻佔第三名及第四名，一點也不遑多讓！可見兩家工坊的研發功力依然不減。咳～咳！這不是由遊戲新幹線工坊所代理的《仙境傳說》！也在這期登上了國民排行榜第七名，可見其影響力也是不容小覷的哦！而這款也是本王親自為蕾蕾挑選推薦的一款網路遊戲哦！來吧～蕾蕾！爸爸跟妳一起玩吧！
這期一進榜就登上了第4名的《魔獸爭霸3》的實力，已經不用小藍再強調了吧！而一向以日系美形畫面見長的帝技爺如工坊，也推出其《神奇傳說》系列作品續作—《新神奇傳說3》，依然不負其系列盛名，一上榜就到達了第七位！實屬難得哦^^。而接下來，小藍就為大家推薦這一款結合了台灣原住民的文化色彩，由榮欽工坊所研發出的遊戲—《巴冷公主》，描述美麗堅強的巴冷公主為愛冒險的傳奇故事哦！唉～回頭再看看我們的蕾蕾公主，她還拿著她的小蕾飛刀和流星鎚……救命啊^^!

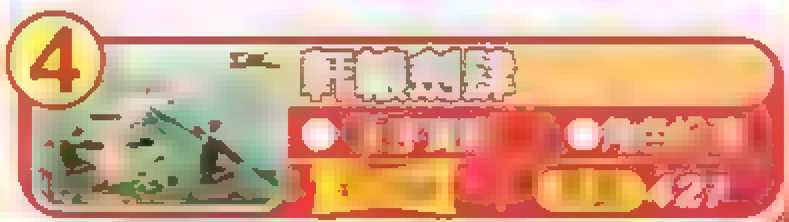


■統計日期：7月25日~8月15日
■資料來源：軟體世界第160期人氣調查表











工坊銷售排行榜

■統計日期：7月01日~7月31日
■資料來源：協力商店



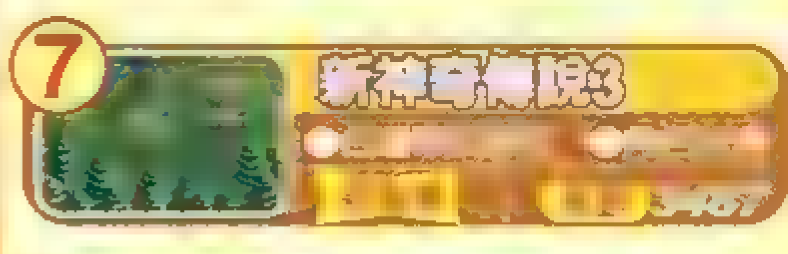




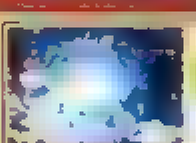












9	守護者之劍1．2合輯	上回10	2798
10	深邃幻想	上回7	2644
11	三國霸業+完全制霸	新登場	2636
12	世紀爭霸	上回11	2518
13	魔力寶貝	上回15	2413
14	龍狼傳	上回6	2228
15	大富翁6	上回4	2214
16	石器時代4.0版	再入榜	2112
17	月影傳說	上回13	2105
18	新天上碑	上回14	2029
19	楚留香新傳	上回18	1654
20	古龍群俠傳網路版	上回9	1597

調查協力商店

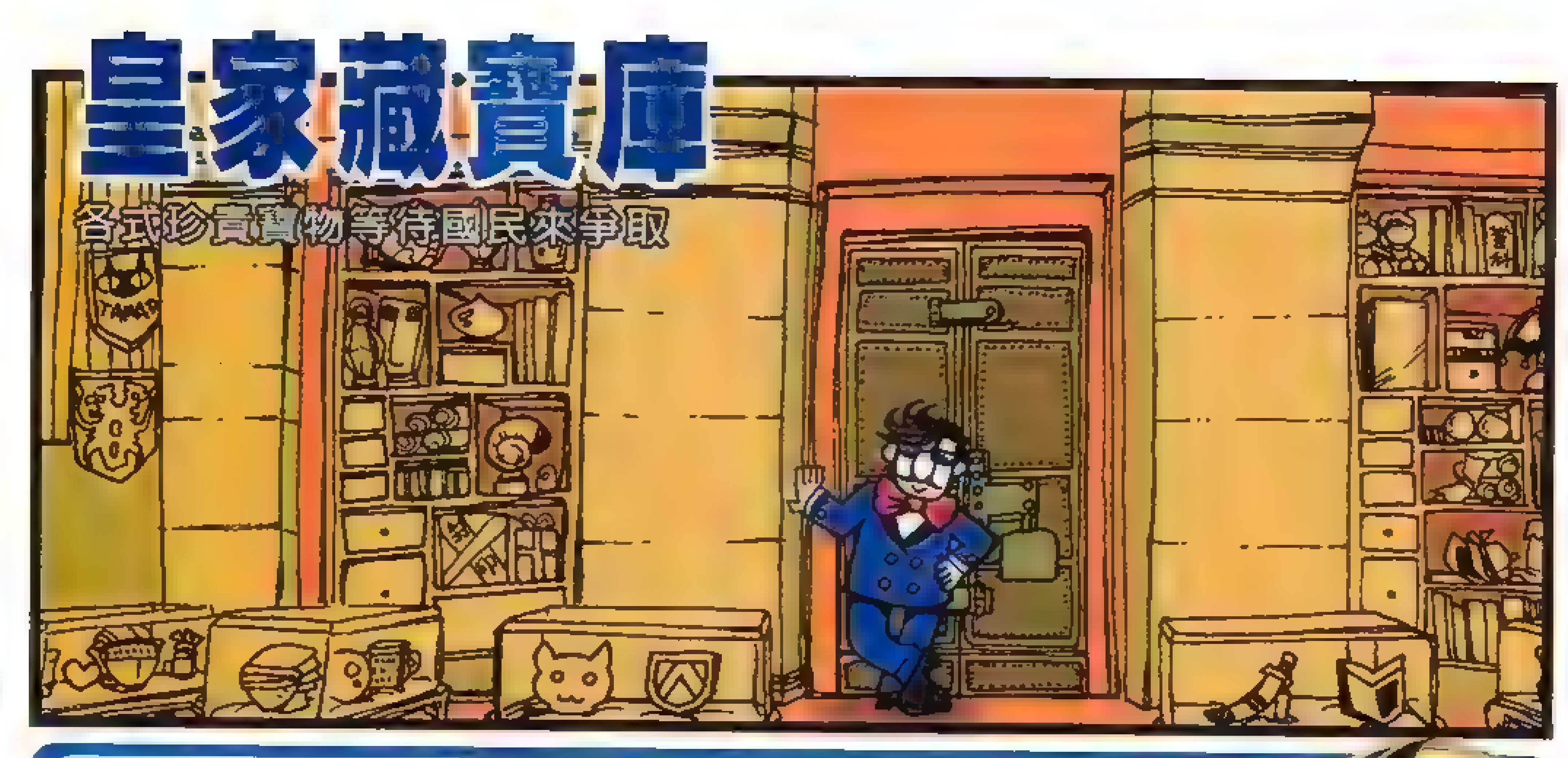
北區 創世紀電腦　丸升文化　聖韋電腦　台興電子　介安電腦　南林書局　基隆□圖書　世新唱片行　墊腳石圖書

中區 龍軒電腦　大祥圖書　亞洲心資訊　新世紀電腦　東興電腦　新人類-大雅　墊腳石圖書　光南書局　龍軒電腦　山民書局　大大電腦　飛碟麻行　唯軟-東海　日本橋　來里書局

南區 儒品-台南　儒品-高雄　北興電腦　墊腳石圖書　哈特資訊　城市漫畫遊戲　明緯3C　光南書局-屏東　光南書局-高雄　光南書局-台南　龍伸電腦　鍋仁文化廣場

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取

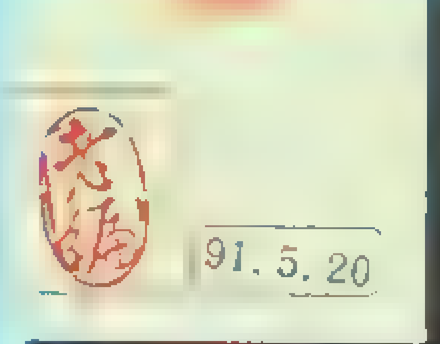


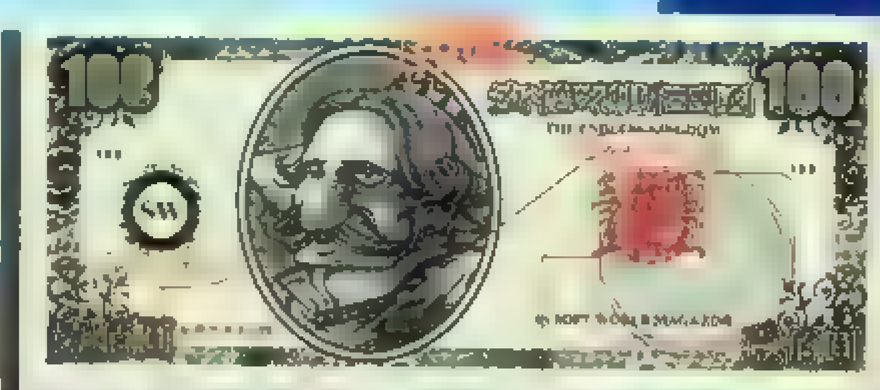
皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在

上期S幣兌換Special贈品 50S 兌換龍與地下城活動玩者手冊20本活動，雖然花的時間比上上期的巴冷公主還長一些，但還是兌換完畢了，有很多國民寫信來問是否還可以兌換？因為老編手頭上其實不只二十本，因此本月繼續提供十本以50S兌換，夠意思吧！

當然，本期還是有Special的新騷貨一仙境傳說ＲＯ完全攻略本20本，還是以50S來兌換，這算是安德烈斯出品的攻略本，請大家多多捧場！請手上有Ｓ幣的人手腳要快，因為限時兌換20本，20本換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07 8150988預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換龍與地下城玩者手冊」並註明姓名地址即可，以RO的受歡迎度，這回老編預估出刊後 天便會登記額滿，所以，看到這裡先放下雜誌馬上行動吧！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！





老編印　發出日期印　Ｓ幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國Ｓ幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**





編號	贈品	名額	兌換額度	備註
G1	天龍八部平裝版	17名	600S	預定十月發行
G2	第七封印	3名	700S	預定九月底發行
G3	聖女之歌	5名	800S	已發行
G4	三國群俠傳	16名	800S	已發行
G5	龍與地下城玩者手冊	10名	50S	Special New Update
G6	仙境傳說RO完全攻略本	20名	50S	Special New Update



注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前請先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

國民大獎

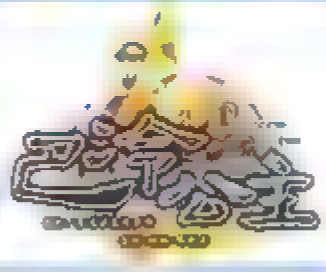
本月國民大獎 第七封印 30名

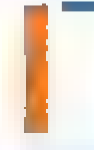
單機遊戲的大作在暑假連續出籠，終於輪到第七封印上市了！想必大家都已期待很久了吧！只要把回函寄回，不需投稿或S幣兌換，就有可能得到第七封印喔！暑假的最後強力大作，本月國民大獎千萬不可錯過！快把回函寄回來吧！！



159期國民大獎 得獎名單公佈

巴冷公主 30名





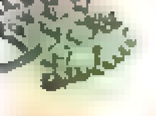
台北市	嚴正昕	陳怡君	桃園縣	張家賓	高雄市
林士峰	台北縣	林宗慶	林雲慧	蔡紹君	陳淑華
龍靖風	陳計易	林文玉	桃園市	鄭博遠	柳玉琴
曾建豪	鍾超淇	賴銘祥	林冠州	彰化市	高雄縣
張耀庭	吳俊輝	陳俐方	台中市	張哲榮	蕭至賢
吳佩諭	范成章	陳葉健	莊詠勳	彰化縣	台東市
基隆市	陳威志	楊順仁	台中縣	黃耀澄	曹哲維

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有武功高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到 [illegible]（電腦檔最少800*600，存成tif檔或jpg檔）要記得清楚的寫上姓名、[illegible]等詳細的連絡方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！





伯利恆新月 15P 150S



給人一股好憂傷的感覺啊……



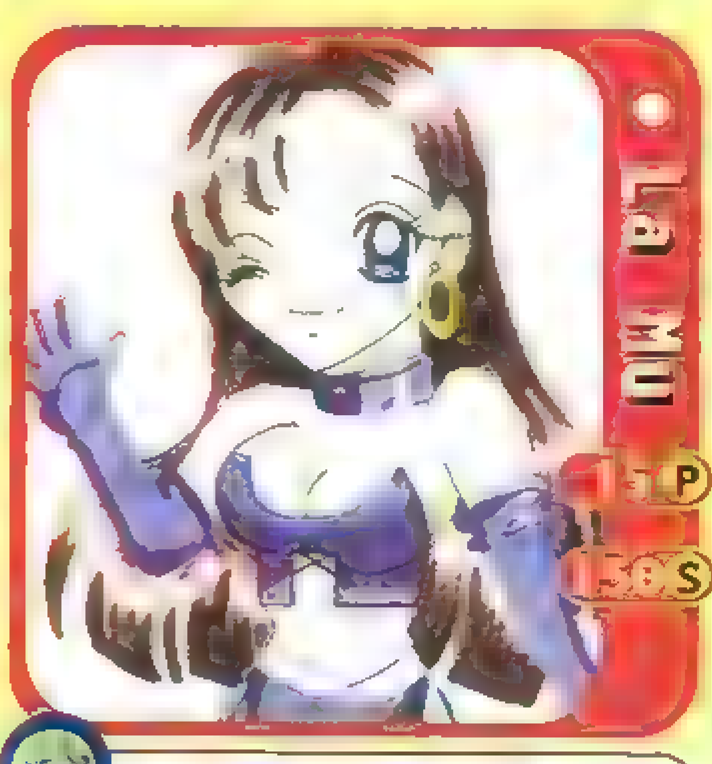
紫楓櫻・嵐 15P 150S

全部人都變成Q版造型，真是可愛



洛伊 15P 150S

華爾裘霞可愛版^^



La Mu 15P 150S

眨眼的神情真是可愛



狂塗 15P 150S

這次狂塗給我們欣賞的是Ripple的澤村有希



卸妝後的沙雷納當然還是很美的



又見我們美麗的沙雷納



我們的女神的確會為了
小漢漢而閃神^^||





這種造型會讓人吐死…
…啊……又想去吐了



哈哈……這表情真是一絕，
小心老編因此………



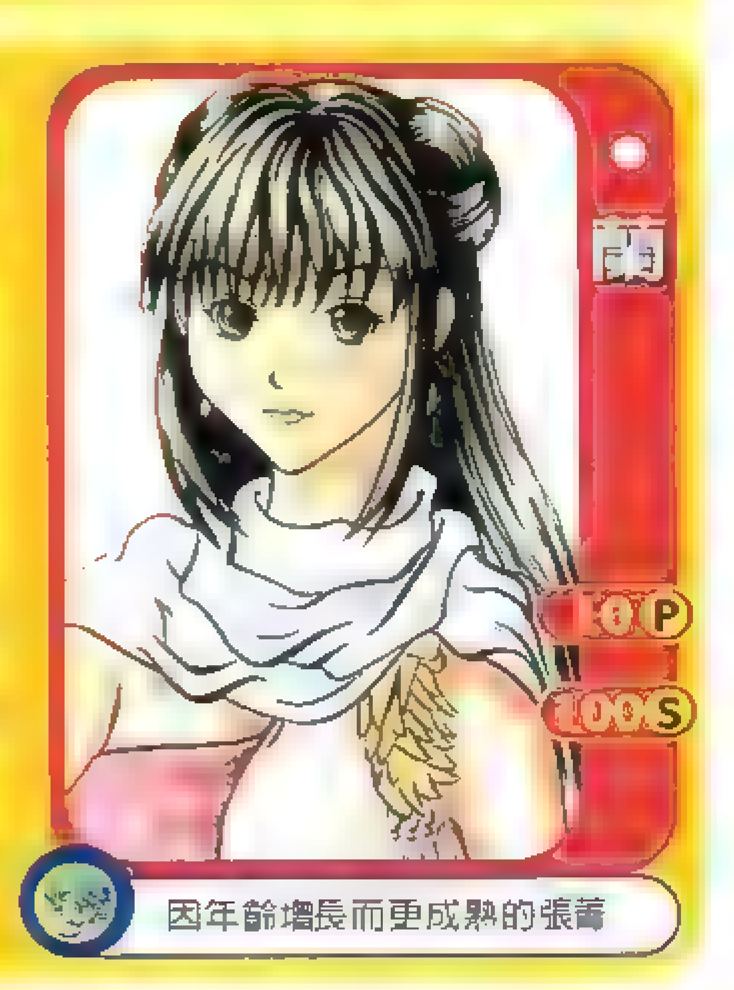
原來我可以去拍波霸茶的
廣告………ㄏㄏ



穿長裙的蕾蕾…不習慣^^|



寶劍配英雄，一個字形容，酷



因年齡增長而更成熟的張蕾


飛瀚
席翁
10P
100S
帥氣……嘴裡還不忘咬一朵花^^


PSYCHE
100S
久違的月如，聽說要出2代了ㄟ


丹之銘
太空戰士
10P
100S
難纏的太九魔王之一@@


橘子
10P
100S
這是哪位金髮帥哥啊^^


爾軒
10P
100S
一點邪氣都沒有的邪姬


Vincent
看卡洛斯算啥
我的黃金左腳
10P
100S
ㄏㄏ……我也相信春麗的
腳下功夫一定比卡洛斯強


哈利
10P
100S
美麗的倩影


虹君
10P
100S
笑容燦爛的藍紫


林任倍
10P
100S
Rabi~en~Rose有這麼平易
近人的笑容嗎^^||


老牛吃嫩草
射仙英雄傳
朱媖群
徐詩雯
小嵐
林建佑
婷娜
葉宗綸
阿成
陳瑜綉
游子益
Angel
ZOO
纓
J S
紫嵐
陳芝芸
陳俐方



仙境RO伝説 正式上線實況報導

序曲

「仙境傳說」線上遊戲被封為殺手級遊戲，可謂是名副其實，在台灣上市不到一個星期的時間，就展現了銳不可擋的氣勢，締造台灣線上遊戲史上多項奇蹟數字，以下，我就為大家一一報告！第一項－自八月六日上市以來，五天的時間內，網站註冊人數將近十四萬會員；八月十日開站後，單日最高上線人數超過二萬四千人，真是太厲害啦！第二項－榮獲「韓國最佳線上遊戲人氣大賞」的「仙境傳說」，才短短的2個多月的時間，巴哈姆特與GAMEBASE遊戲網站，就已經有將近兩百萬篇討論「仙境傳說」的留言，再來：仙境傳說就直飆巴哈姆特電玩網站－熱門討論看版第二名；評價排行榜更是獨占鰲頭，名列第一名，所以在這麼強的情況下，一定是要在大大的擺一下排場，於是乎，你們看現場，一堆兔子耳朵的人在會場上跑來跑去，聽說這可是在遊戲中名貴的寶物，接下來在兔子小嫻的帶領之下，開始記者會的流程囉！



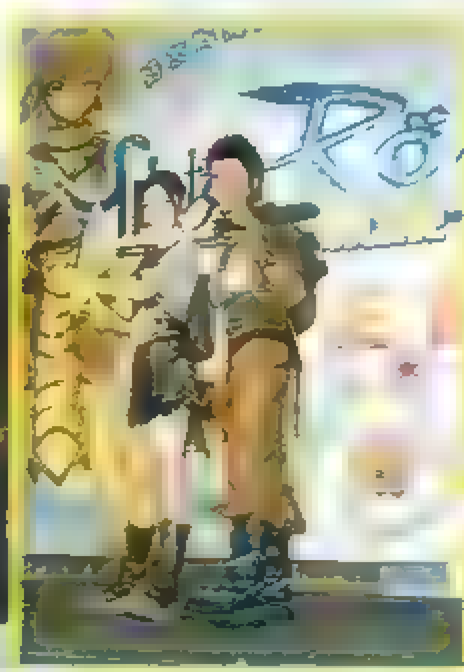
仙境傳說入口處，你看有可愛的兔兔姑娘為大家服務喔！最左邊的胖男兔耳朵一定是太重了！所以下垂了！

第一幕

由於「仙境傳說」是一款以雙人上線為訴求的線上遊戲，因此在記者會現場就請到了三組重量級嘉賓為遊戲站台。第一組的代言嘉賓也是999元典藏版的化身，智冠科技、遊戲新幹線總經理王俊博，以及第一次為遊戲站台的王總夫人。首度亮相的王夫人特地穿著黃色可可愛小禮服出席RO上市盛會，豔光四射，台下得人眼睛都快睜不開了，果然是一出場就不同凡響，接下來第二組代言嘉賓是遠從韓國而來，「仙境傳說」遊戲韓國CTO開發理事金學奎，以及漫畫原創作者暨遊戲角色設定者李命進先生，年輕有為的兩人還不到30歲的年紀，就已經創造出讓韓、日、美、台灣各地年輕學子風靡的線上遊戲，真是江山代有才人出，如果換成台灣的年號來計算，他們可謂是傑出的「六年級生」呢！最後一組的代言嘉賓，就是「仙境傳說」遊戲的廣告代言人陳怡蓉以及許紹洋，穿著遊戲中初心者的衣服，俏麗亮相，兩人前一陣子因為緋聞的事情，讓兩個人之間的相處多了一分尷尬，這次為線上遊戲代言，是兩人在緋聞傳出前所簽約的，所以即便外界對兩人的關係多加揣測，但兩人還是依約出席記者會。



第一隊盛裝出場的新人－王總及其夫人，果真是郎才女貌令人稱羨！



「仙境傳說」遊戲的廣告代言人陳怡蓉以及許紹洋，穿著遊戲中初心者的衣服，俏麗亮相。

第二幕

仙境傳說才上市，智冠第一個想到的就是要回饋RO玩家、討好RO玩家，還未開站就先討好玩家，只要購買仙境傳說，以RO玩家的身分申辦So-net 512K/64K ADSL，就可以在五種優惠中選擇一種，同時也可以用超低價1970元（未稅）的價格，買到技嘉ATi RADEON 7500LE 64MB 3D加速顯示卡，這樣的雙重好禮，只有RO的玩家才有的獨享優惠喔！

從未與其他產業結合行銷的新力索尼公司，這次與遊戲新幹線代理的『仙境傳說』做結合，只要是RO的玩家，申辦So-net ADSL 512K/64K，無論是固定IP還是動態IP，就可以享有每月399元（不含中華電信電路月租費及第一次裝機費）無限飆網。同時搭配五選一的大方送優惠方案，可選擇最高六個月免連線免費、或是以1490元的低價買到Sony Discman隨身聽、或是加上3800元，可以將超人氣的新款手機Sony Ericsson J70手機買回家、而超級玩家必備的Sony PS2也只要6490元、數位影像極緻的Sony PS2 數位相機同樣優惠價9990元。 此外，RO的玩家還享有另一項超級優惠，憑RO包裝內的技嘉快樂劃撥單購買技嘉ATi RADEON 7500LE 64MB 3D加速顯示卡，原價3000元的加速顯示卡只要花1970元就可以買得到，現在廠商真是越來越大手筆了說．．．就這樣記者會告一個段落了，不過我們潛伏在人群中，待會兒，為了要對韓國貴賓好好的嚴刑拷打一番！讓大家更瞭解這款好玩的遊戲．．．

第三幕

[illegible]

金學善先生（長的像某位港星的帥哥哥）



❶ 仙境傳說（RO）是由漫畫改編的，請問是如何發現這部作品，這部作品有什麼特別的地方，讓Graivity 公司願意簽下代理權，製作出一款這麼受歡迎的線上遊戲？

在韓國，十分流行遊戲與漫畫作結合，所以兩年前，我們也在找適合的題材，而我與李老師可是舊識，一見如故，所以在雙方懇談過後，二話不說就兩人聯手向偉大的網路遊戲市場挑戰了，除此之外，在韓國當初並沒有這種接近日式可愛畫風的遊戲，所以我們可說是打響第一炮呢！

❷ 仙境傳說不論是在韓國、美國、日本包括現在的台灣，都有相當不錯的風評，請問Graivity 公司的企劃心還有發展計劃如何？

這是我們第一套線上遊戲，目前我們會盡全力進行更新的動作，內容呢！！ㄏㄏ暫且讓我賣個關子，畢竟遊戲才剛上線啊，儘管在韓國有推出例如像成衣、對打等有趣的周邊遊戲，也有一些可愛到不行的周邊商品，不過有機會的話，我們也是十分積極希望能將這一系列商品帶銷到世界各地！

❸ 請問對線上遊戲有想說什麼？或是期望？

以線上遊戲來說，個人覺得對玩家而言真的是有好有壞，好多人可以上網玩遊戲的時候，因為聊天可以邊玩遊戲，一起打怪團體合作，除此之外還可以邊交朋友，真是一舉數得，不過線上遊戲也有不好的地方，如果因為玩遊戲使得學生荒廢學業，或者有些人熬夜，這可不是件好事情呢！要玩也要健康喔！

❹ 會開放台灣公司自行資料片的更新嗎？

不會喔！因為我希望所有玩家玩的仙境傳說都一樣，不論是韓國、日本、台灣、泰國，除此之外，我希望創造一個大同世界，不論任何國家，各色人種，都一起享受到體會這一套遊戲，這是和做單機遊戲不同的，這並非一人能獨力完成，而是所有人辛苦的結晶，你們一定要支持這套遊戲，好好的愛它喔！

❺ 會怕別人抄襲嗎？

不會，也不怕，因為我們會加速改版速度，另人跟不上的啦～哈哈哈～而且在轉職系統中，我們是費了好多的時間去做調整，所以在特色的詮釋上，原創度也是超高的，所以我們是對這款遊戲非常深具信心！

李命道老師（身著大黑褂綠衣服的酷哥）

❶ 仙境傳說（RO）是由漫畫改編的，與您之前的風格大有不同？這是為什麼？

我從86年就開始畫漫畫，到現在一定會有進步喔！是誰問這個笨問題，給我站出來！沒啦！開玩笑的，事實上正如我剛剛所言，人必須不斷的挑戰自己，創作才會有進步！

❷ 這款遊戲較接近原創漫畫還是自成一格的遊戲？

到現在漫畫已經出到第6集了，如果有玩遊戲的人會發現，在整體大架構，遊戲與原創其實非常的接近，因為在整個製作過程中，我與金先生都有詳細討論過，這是件非常有趣的事！也是份特別的經驗！



以上就是在下採訪的內容，不過小女子要說明的是，其實整場下來，兩問貴賓可是溫文儒雅，親切有禮貌，不過我怕讀者看到後面會睡著，所以就給他口語化了一下，雖然也不知道看官你習不習慣，如果不習慣要投訴我喔！如果喜歡也要給人家鼓勵一下呦！就將了了！下次見！86

彷彿置身夢境的 精靈 記者會

Priston Tale

第一幕 精靈祭之祭祀儀式展開

受到精靈的邀約，在這熾熱的炎夏午後，去欣賞精靈的祭典活動，說實在的，我也沒看過精靈長得什麼樣，所以收到邀請函還真是高興，一到會場，果然有一種神聖不可侵犯的神秘氣氛！！熊熊火炬圍繞著祭祀的的殿堂，慢慢的～起霧了，天色也變暗了，彷彿聽到周遭有著小小的聲音，就這樣，有著一群穿著薄如蟬翼的小精靈們從四面八方飛舞著映入眼簾，真是太可愛了，不過說真的，他們的動作真的太快了，在如此幽暗的環境中要捕捉他們的身影，真的十分不容易，然而好奇的我只好用力的觀賞一下嚕，想跟大家分享一下，精靈的模樣，相信大家都認為精靈是柔美、可愛、嬌弱的，不過根據我的現場觀察，其實，這些精靈事實上都還長得蠻好的說，有的精靈還長得壯壯的、腿粗粗的，不過那種胖胖精靈跳起舞來，還是給他曼妙啦！不難看....不難看...不難看.........（聲音迴盪在山谷中，久久無法散去）等這些環肥燕瘦的精靈隨這音樂漸漸消失後，我的理智才漸漸恢復，原來這是目前線上遊戲期待度最高的一款遊戲～精靈（priston tale）呵呵！

第二幕 「PT精靈」驚動萬教登場



仲夏夜精靈祭現場→聲勢浩大

聽說該遊戲在韓國以可愛造型和3D立體多視角感官功能，締造了310萬會員佳績，在華聯國際的代理規劃下，在台灣正式命名為「PT精靈」，六月份國內遊戲消息一釋出之後，馬上在gamebase的「PT精靈」討論版中引起熱烈討論，七月中開始甄選測試會員，並且應玩家要求提早開放遊戲下載，八月開放繁體中文伺服器測試，並在開放上線三天之後，會員累積已突破15000人以上，最高同時在線人數也突破2500人，這款遊戲果然來勢洶洶，此外現場還有粉多玩家也大駕光臨說！光是在試玩機器前的人就擠得水洩不通，真的是粉給他@$&=說....不過這看起來真的是一款以畫面色彩濃郁、介面簡單易懂、角色們可愛多樣、3D場景人物、動作流暢等特點取勝的萬人線上角色扮演遊戲。

角色中有男有女，職業也有不同種類可以選擇，雖然目前只開放戰士系的四種職業，不過九月遊戲上市時將會開放魔法系的職業，之後也還會有第三個神秘種族的出現，共計有32種角色可以讓玩家選擇，是非常多樣化的遊戲內容，」看也粉想去試玩一下，不過胸部被其他玩家卡住了（不要流口水～），進不去，只好乖乖再回座位上坐好，看看台上還有些什麼好玩的！

第三幕 「Game girl」首度亮相

一回到座位上，就看到一群穿著熱褲的牛仔小少女，活蹦亂跳的出場，原來這是他們為該遊戲所推出的神秘武器，藉由這些美少女們，青春活潑有朝氣的外型，到全省各個網咖，迷惑上網少年，加入精靈的陣容～（以上是我自己胡思亂想的）事實上「Game girl」將穿著精靈衣扮演精靈使者，到全省網咖宣傳PT精靈遊戲，只要在網咖內遇到「Game girl」的玩家均可獲得PT贈品！！（所以事實上跟我想的也蠻像的說，不過應該也要有帥男精靈才是，不然我去網咖都沒福利，重男輕女喔！這樣不行喔～不公平喔！！）



可憐的精靈模特兒，在表演完後站整一直站到記者會結束，相信他們腿一定抖～抖～抖不停

第四幕 PT精靈開創網咖業者的第二春



活力十足的「Game girl」團隊，滲透到全省網咖為玩家服務

八月起，戲谷推出「比利金」網咖遊戲回饋金系統搭配「PristonTale精靈」，要一起讓台灣的網咖有更多的賺錢機會，這對於經營業者來說，可是件好消息呢！關於這個「比利金」網咖遊戲回饋金系統，是針對網咖經營的特性精心設計：。

現在只要在店內安裝「PristonTale精靈」遊戲，同時簽訂同意書，日後只要玩家到該網咖使用「PristonTale精靈」線上遊戲，其所付出的點數金額，有部分會直接以現金回饋給該家網咖業者。如此店家不止收取該機台之使用費，更可透過遊戲推廣的過程，獲得直接立即的利潤回饋，玩家越多，網咖業者所獲得的利潤也越大，國內並非首次出現類似的回饋網咖之上架費概念，但實際落實這項制度同時以行動及現金回饋網咖業者，「比利金」網咖遊戲回饋金系統是國內首創第一家。

第五幕 中華電玩高峰會及精靈新人王

TRIGLOW PICTURE Adam Choi與遊戲基地經理江文忠先生現場進行線上遊戲未來前景之對談，這部分是十分專業的，所以只能意會不能言傳，所以在這裡我本人就不詳加綴述嚕！此外，關於精靈新人王的部分，就是現場頒發贈品給遊戲目前等級最高的玩家，以茲鼓勵，這真的粉厲害說，希望會有更多人一同到精靈的世界開創嶄新的未來！

軒轅劍 ONLINE 正式上線記者會



序曲

「畢生心血創九黎，奈何今朝楓起舞，望看雲山之彼端，試問孰能補天痕……」上闕詞句是軒轅劍網路版經典寫照，從最早期的楓之舞、雲和山之彼端……一直到近年榮獲無數大獎的天之痕，皆是玩家朋友們耳熟能詳的軒轅劍系列作品，軒轅劍系列在歷經多年歲月的洗鍊下，2002年鄭重推出線上作品，軒轅劍網路版，相較以往單機版本的遊戲風格，軒轅劍網路版著重人際鏈特色的施展，發揮中國人傳統美德（人情味）讓組隊更有趣味。玩家跟玩家之間可以組成跟現實生活類似的人際關係，這正是遊戲中所謂的人際鏈，對這樣國產經典單機遊戲成為線上遊戲，真是讓人雀躍！我們終於能遨遊東星鏈、軒轅劍、盤古斧、煉妖壺……等的軒轅異想世界。



平凡都有深度的開場表演（…平凡的舞者，…意深遠的舞姿…）





…小李先生與小S及大炳，在台上即興演出給拉三人組，瘋狂搞笑劇…

第一幕

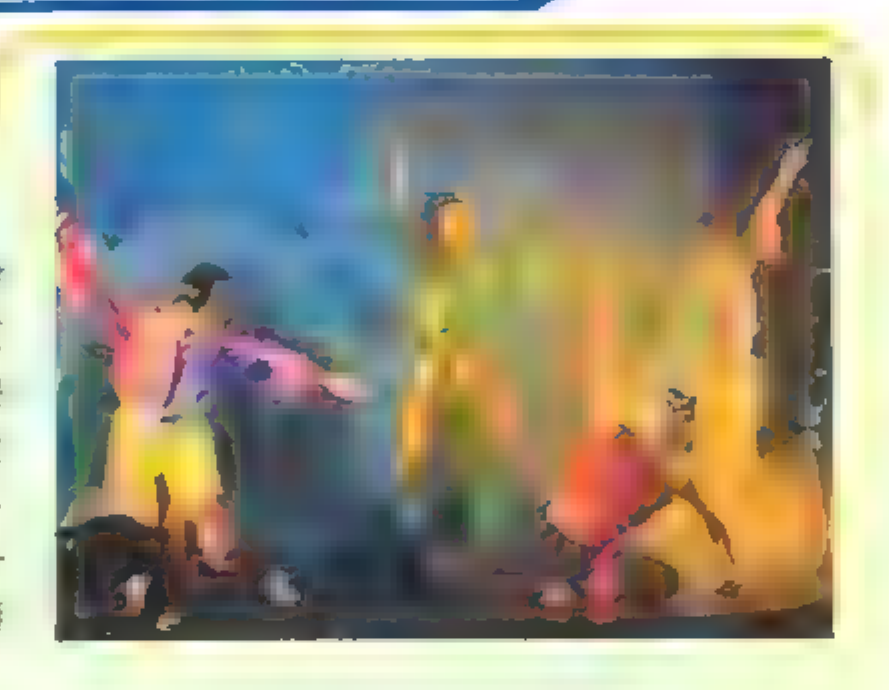
這款遊戲選在台灣具歷史意義的紅樓戲院舉辦，這種古樸的場地，真的頗適合這款古典的遊戲，記者會一開始，舞台上便是鑼鼓喧天了一番，就像一場即將出征的誓師大會，為整場記者會揭開了序幕，環顧四周，現場真的是冠蓋雲集，除了大批記者、媒體、與會人員外，還加上了 14 家大型網咖連鎖業者在現場簽訂合作協議，台上站了全省各地網咖連鎖業的重要人物，這真是我看過最多神秘佳賓的記者會喔！可見得這款遊戲真的是來勢洶洶，我想...軒轅劍網路版的發行將對目前線上遊戲市場將會產生巨大衝擊，整個網路市場必定又將掀起一場腥風血雨才是！嘿嘿！這下子可熱鬧囉！

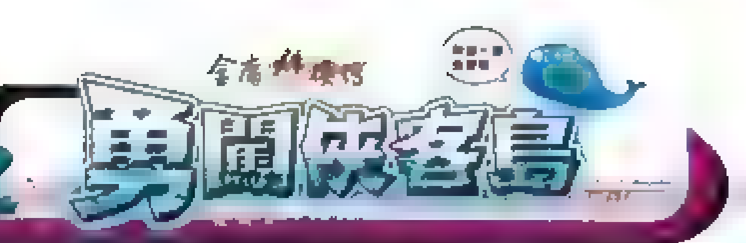


軒轅系列果然魅力無法擋（大家都躍躍欲試）

第二幕

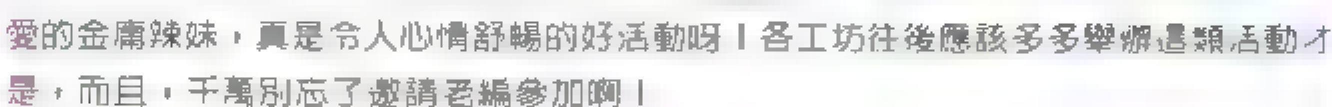
此外還有一件蠻好玩的事，現場主持人徐熙娣（小S，傳說中的徐老師）及大炳，也讓記者會的現場氣份high到最高點，因為大宇公司總經理李永進先生，差點就要為大家表演伏地挺身呢，真好玩！這是為什麼呢？因為許老師說他的腰粗了點，肚子大了點，應該天天做運動才是，於是！李先生更為了這部軒轅劍網路版要為大家做伏地挺身喔～10下，一下伏地挺身代表軒轅劍網路版上線人數1萬人，真是可貴的一下！儘管最後還是沒做！也希望軒轅劍網路版，真能達成李先生的願望！成為華人之光的線上遊戲！



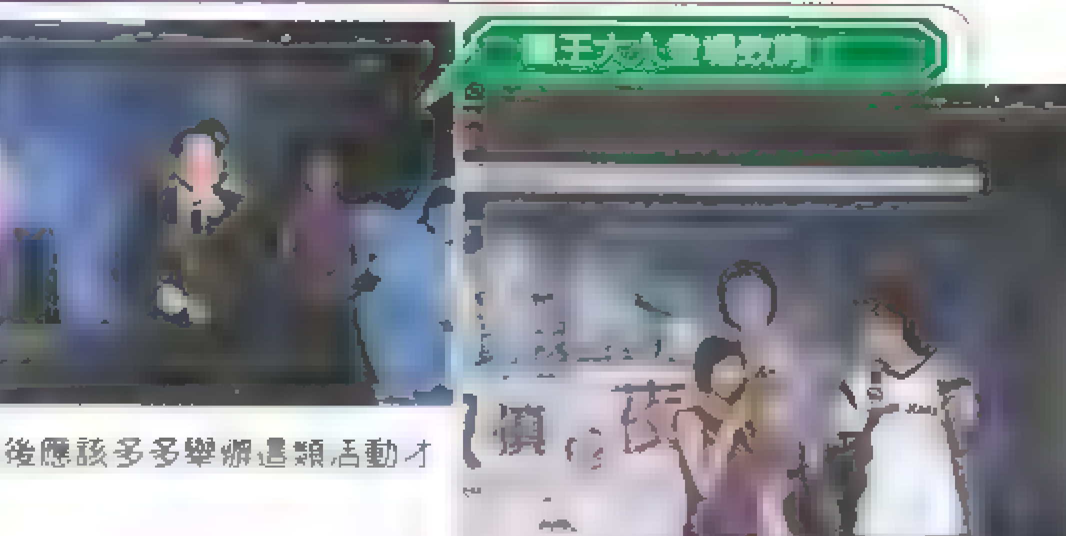


金庸群俠傳ONLINE之勇闖俠客島

序曲



這次由中華網龍公司所舉辦的金庸群俠傳Online之勇闖俠客島活動，實在是道道地地的好活動，因為，有幸受邀的老編得以以媒體記者的身份，「免費」參加於8月7日出發的麗星郵輪三天兩夜石垣島之旅！同行的還有上百名的金庸玩家，和七名嬌豔可愛的金庸辣妹，真是令人心情舒暢的好活動呀！各工坊往後應該多多舉辦這類活動才是，而且，千萬別忘了邀請老編參加啊！



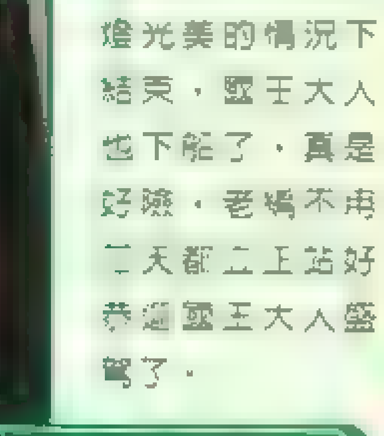


第一幕 蕭淑慎之夜



有鑑於上次被光榮邀請到日本採訪，老編差點趕不上飛機，跑得上氣不接下氣的經驗，這次可學乖了，早早就自行到基隆港務局的集合地點準備上船，果然，還有時間喝杯咖啡等著各位玩家到來。上了麗星郵輪後已近傍晚，享用了「免費」的晚餐後，接下來壓軸的就是本次活動的第一個重頭戲－蕭淑慎之夜了。

活動一開始，由主持人陳正飛炒與麗星郵輪熱舞團炒熱了氣氛後，本刊社長也就是中華網龍總經理王俊博先生登場致辭，唱作俱佳使氣氛又更加熱絡起來，不愧是國王大人，差點搶走了主持人的風采，接下來活動總召集人淑慎登場了，不但親自介紹了所有參賽的辣妹，還為所有玩家演唱了主打歌－「幸福的形狀」，整個活動在氣氛佳燈光美的情況下結束，國王大人也下船了，真是好險，老編不用二天都上站好恭迎國王大人盛駕了。





第二幕 勇闖俠客島－石垣島一遊

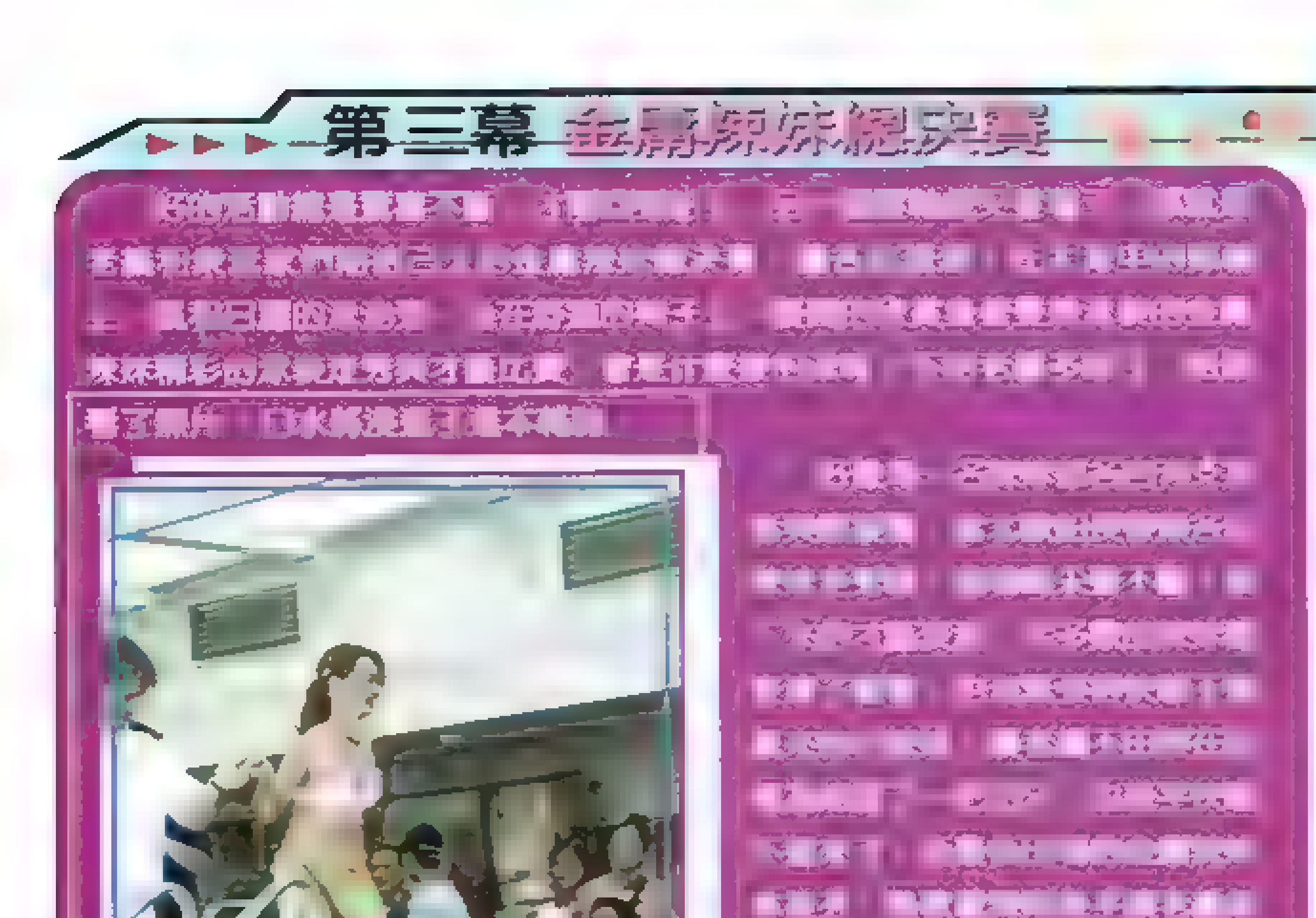
歷經郵輪搖搖晃晃的一夜好眠，隔天一早的行程就是勇闖俠客島－日本石垣島一遊了，在檢查護照通關下船後，上了遊覽車便開始了石垣島一日遊的行程，首先，大陸籍的導遊小姐把我們帶到了石垣島的龍宮－鐘乳石洞，整個路程走玩約一千多公尺，可說是相當巨大的鐘乳石洞，老編也算是大開眼界了！在享用了豐盛的日式定食午餐後，接下來的活動是乘坐玻璃船欣賞石垣島的海洋生態，因為是自費行程，而老編身上一毛日幣也沒帶，所以⋯只能在海邊拍幾張照片與各位國民們共享了。





接著，在參觀了記念奴隸船事件中不幸罹難的中國人的唐人廟，享用了石垣島的特產－以石垣島的優質良水，加上德國釀製法釀成的啤酒後，整個緊湊的石垣島一日遊就此結束，回到郵輪又是已近傍晚，整個一日遊行程唯一遺憾的是，因為沒有帶日幣，所以沒有買到很多老編想買的東西。

第三幕 金庸辣妹總決賽





第四幕 海上百人PK大賽

八月九日最後一天的主要活動，就是最壓軸的海上百人PK大賽了，老編很佩服中華網龍居然能把這麼多台電腦搬上郵輪，透過衛星網路連線讓上百名玩家能在公海中廝殺，這種令人驚奇的本領，讓老編覺得金庸群俠傳Online會備受玩家喜愛不是沒有道理的。

「海戰當然要在海上打」，因此，所有參賽的玩家以四人一隊的方式，進行金庸群俠傳Online的海戰比賽，比賽以淘汰或比較積分的方式進行，老編注意到昨天獲得金庸辣妹冠軍的妹妹林筱芬也出場比賽，但是沒多久就第一個被擊沉出局了，果然，辣妹雖辣但遊戲不一定玩得好呀！整個PK大賽戰況十分激烈，緊張刺激的程度讓有些參賽玩家追著隊友猛K還渾然不知，最後，經過初賽、複賽與決賽後，由吳學智、吳燊龍、王俊智和高振坤四人組成冠軍隊伍產生了！每個人都獲得無上至寶－脫胎換骨丹一顆，外加金庸群俠傳Online一個月免月費。

海上PK大戰後，郵輪就此回航，結束了整個「金庸群俠傳Online之勇闖俠客島」的行程，雖然，老編回來後感冒撈點，但還是互訣三窮，嗯……雖然傷風流鼻涕，如果還有下次，絕對不能給它錯過！！

天堂的傳說即將被打破！

仙境傳說RO 超人氣登場！

NEWS

早在《仙境傳說online》(RO)尚未在台灣上市時，便有許多玩家到韓國Graivity官方網站上下載英文版或日文版一睹為快，因此遊戲正式上市後短短數天便有將近十四萬的會員在網站上註冊，而八月十日開站後，單日最高上線人數超過兩萬五千人，遊戲代理公司遊戲新幹線因此加開伺服器以容納更多玩家上線遊戲。

由於遊戲上市時正好接近七夕情人節，因此《仙境傳說online》便以「可雙人上線」作為訴求，目前市面上所販售的三種包裝皆附有兩組開卡帳號，而記者會上也邀請了三組不同人馬來為這三套包裝站台，除了代言人陳怡蓉與許紹洋外，還包括智冠科技、遊戲新幹線總經理王俊博及其夫人，與來自韓國的CTO開發理事金學奎、遊戲角色設定者李命進。





Blizzard公司待價而沽

遊戲界將掀起另一波併購風潮！

創造出全球大熱賣的《魔獸爭霸(War Craft)》、《星海爭霸(Star Craft)》、《暗黑破壞神(Diablo)》的Blizzard公司，竟然淪落到待價而沽？！

根據美國遊戲界的熱門傳聞，環球互動公司(Universal Interactive)因為經營不善負債累累，有意把手上兩大熱門廠商Blizzard與Sierra兩家公司出售，其中Blizzard創造了《魔獸爭霸》、《星海爭霸》、《暗黑破壞神》幾種遊戲地銷售佳績；Sierra的《戰慄時空CounterStrike》也是紅遍全球。



兩家超紅的遊戲公司有意求售，吸引了包含微軟、EA、SEGA等大廠的覬覦，其中微軟的態度最積極，看來遊戲界將又要吹起另一股併購風！



精靈顯神威

PT精靈 在亞洲四國掀起一陣旋風！

由華聯國際代理的全3D的線上遊戲《PT精靈》，在8月1日台灣和日本同時開始Open Beta測試之後，《PT精靈》正式在韓國、日本、中國、台灣四個國家同時上線。在台灣的第一天上線就有3000名，而在日本則有2500名的同時登入者的記錄。

在台灣時間中午12點一開放伺服器之後，玩家瞬間湧進。原本開放的伺服器及頻寬馬上遇到擁塞的情形，因此技術人員緊急加大頻寬及調整網路狀況。在人數不斷往上增加的狀況之下，希望能讓玩家有更加穩定和順暢的環境使用，目前系統還繼續調校中，而伺服器也持續增加。

《PT精靈》製作公司Triglow Picture昨天更對媒體發表說，在之後還會在各國四處舉辦與遊戲相關的活動，如同人誌、作品發展會、主題歌徵募等，多元性地計劃，展望未來會有更多的玩家加入。另一方面，原本就有Open Beta Server的韓國和中國，各自有3萬名、10萬名的同時上線者的記錄，在Open Beta Server之後，人氣也不斷地向上爬升。



NEWS NEWS

有本事！來拿錢！

魔獸 高手快來挑戰獎金30萬！

《魔獸爭霸III》已在全球已經賣出超過100萬套，台灣的銷售在預售日後的第25天也正式宣告超過十萬套。為了挖掘國內優秀的《魔獸爭霸III》選手，以迎頭趕上目前實力最強的韓國選手，遊戲代理公司松崗科技於遊戲發售滿月的同時，宣佈與3D卡的大廠，矽統科技，舉辦以該公司產品為名的「Xabre盃魔獸爭霸III精英熱身賽」。由矽統公司提供獎金30萬及Xabre顯示卡以鼓勵魔獸爭霸III的玩家參賽。

Xabre盃為鼓勵玩家加入比賽，將提供除了前三名各10萬、八萬及四萬的獎金之外，進入前16強的選手也將立即獲頒5000元獎金，以鼓勵這些選手再接再厲以便迎頭趕上。報名時間將由即日起展開，報名的表格可在松崗網站下載，並在全省五百家網咖報名，初賽並分別於8月31日、9月7日及9月8日分北、中、南三區展開初賽。最後決賽將於9月14日於台北舉行。



天堂有漏洞？

天堂 被駭？！ 橘子 有話要說

遊戲橘子針對日前《天堂》網路遊戲傳遭駭客入侵製造偽幣事件，因事關天堂玩家權益，特此將事件處理始末說明。

第一、複製天幣事件並非駭客入侵遊戲橘子之機房或修改遊戲程式所致，純為遊戲程式漏洞，此次事件之天幣是原遊戲開發廠商也未發現的血盟小屋拍賣機制中拍賣板的程式漏洞產生所導致。

第二、狀況經遊戲開發廠商的查證屬實，再依照原開發廠商處理程序於7月14日關閉該拍賣看板程式，以降低對遊戲公平性的傷害。

第三、為了維護遊戲整體之公平，將根據遊戲資料記錄回復受害玩家之帳號至事件產生之前的狀況。

第四、此次事件處理會將少數玩家之不法所得全數刪除，因此不會影響遊戲公平性。

第五、機制修復將隨冰鏡湖改版開放，此次事件受到波及的受害玩家於調查期間的點數權益，遊戲橘子除了深感歉意也將予以補償。



顯示卡市場爭奪戰展開

ATI 將推出超強的 3D 顯示晶片 火拼 Nvidia！

加拿大知名顯示卡製造商ATI，日前公佈了他們代號「R300」的最新顯示晶片「Radeon 9700」，以超越目前市場龍頭Nvidia最強顯示晶片「GeForce4 Ti4600」兩倍以上效能，重登目前顯示晶片效能之王。

「Radeon 9700」的硬體規格簡述如下

- 有八個pixel pipelines，每秒可處理25億個pixels
- 四個幾何運算單元，每秒可處理超過三億個頂點
- 256 bits DDR 記憶體介面，提供超過 20GB/s 的記憶體頻寬
- 全新「Hyper Z III」技術，可節省50%的頻寬
- 支援AGP 8x
- 完全支援DirectX 9.0

值得一提的是，這款「Radeon 9700」是ATI併購ArtX小組後利用它們技術所研發的新世代產品（ArtX即是研發NGC繪圖晶片「Flipper」的小組）；而ATI死對頭Nvidia的新世代晶片「NV30」也即將公佈，也將掀起另一場硬體大火拼。



大魚吃大魚？

英寶格（Infogrames）否認將被 SEGA 併購！

今年七月初美國華爾街報導，SEGA有意併購某歐美遊戲大廠，而最熱門的人選為遊戲大廠Infogrames，不過Infogrames日前否認這項傳聞，甚至Infograme還在最近幾天內有併購其他遊戲公司，以行動粉碎外面傳言。

Infogrames算是目前歐美當紅的實力派遊戲公司，不但發行的遊戲叫好又叫座替公司賺進大筆收入，甚至還積極的併購其他遊戲公司以擴增實力。其實不光SEGA對這家公司情有獨鍾，甚至連微軟也有意併購Infogrames喔，不過看來這些傳言可能都要跳票了。





道可道，非常道！

韓國3D網路RPG遊戲《道》將有多國語言版本推出！

韓國CR-SPACE公司，日前公佈一款以古代中國為主題的3D網路RPG《道》，並同時會有包含日文、韓文、中文等語言版本推出。遊戲設定在西元3～5世紀的中國與東南亞一帶，在廣大的3D世界中，玩家可以呼朋引伴，追尋《道》的存在。





在遊戲世界中除了有廣大的幅員，而且有明顯的日夜晨昏與四季變化，因循著季節變化而會使遊戲中的人物、怪獸…等也有不同的生活作息，加上數百種武器道具登場，以及豐富的魔法系統，是一款可以好好品嚐的遊戲大作喔。

這款遊戲預計8月份進行β測試，並有韓、日、中、英…等多國語言版本推出。

魔獸爭霸

原著小說上市

夾帶著龍槍三部曲、哈利波特、魔戒、龍族等奇幻文學的興起潮流，以及全球超人氣電腦遊戲製作公司Blizzard的名氣，再加上《魔獸爭霸3》全球銷售超過450萬套的傲世奇蹟，星海國際資訊首先發行的第一波的奇幻文學原著電玩小說《魔獸爭霸：魔獸聖戰》受到讀者們熱烈回響，現在推出魔獸爭霸系列的第二部巨作《魔獸爭霸：巨龍的年代》以饗讀者，並且持續推出一系列的奇幻文學超原著電玩小說鉅作。包括魔獸爭霸系列、暗黑破壞神系列與星海爭霸系列等等作品。

《魔獸爭霸：巨龍的年代》為同名遊戲《魔獸爭霸》的原著劇本，榮登紐約時報暢銷排行奇幻文學，為著名龍槍三部曲作者的另一巨作。本書是以一個菜鳥的人類魔法師為主，來描述整個魔獸爭霸世界的種種現象，主角羅林為了要回到穹蒼之室的魔法議會，他必須完成一項由神秘魔法師所委任的簡單任務──探查半獸人要塞的最新動態，但在精靈、矮人以及洞穴巨人的互動之下，羅林發現他的任務並沒有想像中的簡單，他還必須從殘暴兇狠的半獸人要塞中救出古代傳說中的聖母龍──雅立史卓莎，魔法師羅林將與讀者一同出生入死，共同暢遊這個屬於巨龍的年代。

丁字褲火熱上陣

遊戲通路趕流行出奇招

年初以舉辦1元PS2活動造成搶購風潮的有樂國際，今年暑假有樂與內衣知名品牌「思薇爾」合作，以「有樂使壞系列」活動為號召，打出「丁字褲」牌，只要至有樂連鎖門市消費就可搭配許多「丁字褲贈送方案」，讓許多消費者大感驚奇，也為遊戲電腦通路的流行第一奇招。

有樂企劃部凌經理表示，起初對本案有所擔心市場上的接受度，因為對遊戲電腦業界而言，這的確是創舉，但從截至目前統計，有樂全省門市在4日內已送出約2500件丁字褲的盛況來看，丁字褲的風潮的確不減，還更為遊戲電腦消費族群所接受！凌經理進一步表示，在本活動中，以女性消費者詢問本活動的頻率較為高，反倒是男士消費者表現較為尷尬。

開學季將近，想送個勁爆的禮物給女朋友或朋友嗎？「有樂使壞」活動自即日起至9/15日止，全省有樂連鎖門市同步舉辦，活動詳情請洽0800 017-756，或上網查詢www.xtime.com.tw

你也可以直接購買
有樂一律七夕價九折
只要250元

三大遊戲主機到位

2003年E3展日期已確定！

負責主辦美國E3展的IDSA協會表示，2003年的美國E3展確定於5月14～16日展出，地點一樣是在美國洛杉磯國際會議中心。E3展往年都是世界最大的遊戲展，不過今年因為遇到經濟不景氣與恐怖活動威脅的傳聞，使得今年E3展規模與可看度不如往年。希望在三大主機都到位與步上正軌後，明年E3展會更有看頭。



大步邁向世界第一

台灣首座專為遊戲打造的專業機房設立！

由台灣網易科技公司耗資約三億元，專為遊戲產業量身打造的國際級專業遊戲機房於8月份起遷到中和市的遠東工業園區，正式成為國內第一座專業的綜合遊戲機房。這個新的機房被稱為「G-IDC」800坪大的機房內幾乎完全放置遊戲產業的伺服器，最大容量可達1200台專業Server，最大支援頻寬可達1000GB。各大遊戲業者都有光纖線路串聯到此。從這個機房中已經拉出200條T1專線直通網咖。

台竣資訊公司，其實就是大家耳熟能詳的@Corner網路館，除了現在已經擁有全台32家直營店外，更已經由網易公司的機房中拉出了近200條的T1專線直通各加盟網咖。除了在台灣有亮麗的表現外，新加坡與中國大陸的@Corner都已經開始運作了，其中新加坡的公司更加入了新加坡經濟發展局(EDB)的投資，根據新加坡的研究報告指出，台灣的網路遊戲業發展潛力已經成為繼韓國之後的世界第二。

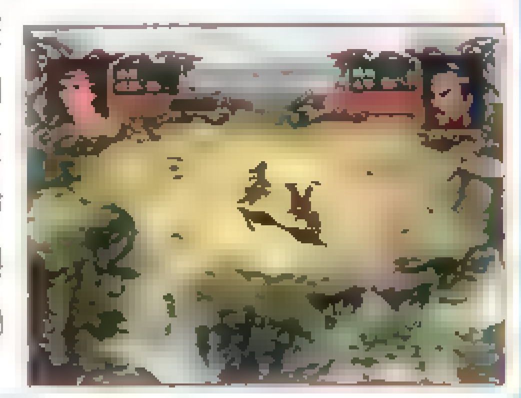


線上三國另一選擇

目前市面上以三國為題材的遊戲多不勝數，有戰略的、有角色扮演的、有動作格鬥的，也有萬人連線的RPG類型。但是如果把網路RPG加上即時戰略所詮釋的三國遊戲會是什麼型態咧？就是由國內互宇公司推出的嶄新遊戲《笑傲三國》。

這款《笑傲三國》標榜的是萬人連線戰略遊戲，讓八名玩家能同時進行網路競賽，除了策略競爭之外，也有網路RPG所具備的要素，嚴密的階級制度、個人屬性的培養、玩家人際間的互動、神獸的養成、工會的加盟…等，以豐富的遊戲性挑戰其他三國題材遊戲，讓玩家有全新的遊戲體驗。

整個遊戲分為四大戰區14州，玩家能選擇不同地區開始遊戲，慢慢的由無名小子一路成為州長，甚至統轄全國成為皇帝。而在中間的過程可以建立自己的領地，與其他朋友共同打拼或是相互爭奪，建立自己的地位與勢力，以《笑傲三國》為最終目標。



瘋狂後呢？再瘋狂！

瘋狂原始人2.0版即將登場！

由華義國際所舉辦的「瘋狂原始人」百萬PK大賽於日前圓滿落幕，這次全國百萬系列大賽，自6月1日開打為期2個多月，在經過一整天的賽程後，冠軍由來自職業電玩聯盟的PCGA隊取得並獲得獎金三十五萬元，其次第二名獎金十五萬、第三名獎金五萬。



《瘋狂原始人》上市至今會員已達十萬人，熱衷的玩家更是遍及台灣、香港兩地，為了讓玩家有更多豐富的遊戲內，特別於8月15日上市《瘋狂原始人2.0版》並同步推出「瘋迷得寵包」及「瘋迷哈燒包」，這次更新最大特色是新增，由石器製作小組特別針對瘋狂原始人設計一隻超Q超卡哇伊的稀寵「蒙奇」，玩家想要獲得這隻稀寵可以購買限量的「瘋迷得寵包」就可免費獲得超強寵技蒙奇一隻。



再續千年情

於7月15日正式上市廣受矚目的網路遊戲最新版本《千年貳：火王之章》，對於喜愛武俠角色扮演與線上遊戲的玩家而言，將是一大新鮮有趣的嘗試。



永世泰科技表示，為了確保玩家在測時期間的權益，測試期間玩家註冊的帳號、角色的等級與所有配備皆予保留，讓玩家可以延續之前的佳績繼續闖蕩武林大業。最新完整版本《火王之章》，新舊玩家皆可使用。



目前《千年貳》約有10萬會員，約有80%是原《千年》的舊會員，此外因應不斷增加的會員數，為使玩家享受更好的遊戲品質，上市後將增加一組新的大型伺服器，除了『極樂洞』任務關卡外，還將陸續開放玩家期待已久的多項技能與武功裝備，來滿足玩家的需求。

NEWS

用腦過度後遺症

當心玩 Game 玩過頭變成老頭！

繼日本一篇醫學報導公佈玩Game過度會影響智能發展，與中國大陸發生多起學生玩 Game 過度導致暴斃的不幸案例後，在武漢市更發生 起詭異的病例，個 14 歲少年在連續幾天玩 Game 玩過頭之後，一覺起來發覺頭髮全都變白了，外貌看起來也衰老不少，醫生研判跟玩 Game 過度有關。因為在玩 Game 過程中，大腦處於亢奮狀態，血液大多集中在腦部，所以皮膚、頭髮缺乏營養供給而呈現衰老現象。所以玩 Game 玩過頭的玩家是該好好地注意健康的手要





NEWS

沒有常規，只有混亂

全 3D 網路遊戲《混亂冒險》

▶最新消息◀

遊戲橘子發行最新全 3D 網路遊戲《混亂冒險》，從6月17日開始進行所謂的 VIP 測試活動後，隨即吹起了線上遊戲界 陣冒險風潮，並在網路上引起玩家熱烈的討論。遊戲橘子也宣布7月11日開始進行《混亂冒險》Open Beta，玩家將可直接連至遊戲的官方網站或至Hinet遊戲網下載遊戲安裝程式，再至 GASH 網站開啓免費測試帳號後，便可以馬上進入《混亂冒險》的遊戲世界了。

除此之外，為了發揮遊戲的社群功能以及帶給新舊玩家更多元的遊戲內容，《混亂冒險》也將在今日(7/20)正式開啓遊戲內的公會系統，只要玩家符合申請公會的條件，就能與遊戲內的成員一起進行更大規模的團體行動。

往後《混亂冒險》將陸續開放新的遊戲功能，如公會戰、攻城等系統，這些可都是需要玩家加入公會才可以享受到的遊戲樂趣。在遊戲外，官方也將針對有參加公會的玩家舉辦特別的實體活動，這可能包含公會網聚，公會尋訪等等，讓玩家也能在實際生活中與同好相互交流



破碎銀河天王星

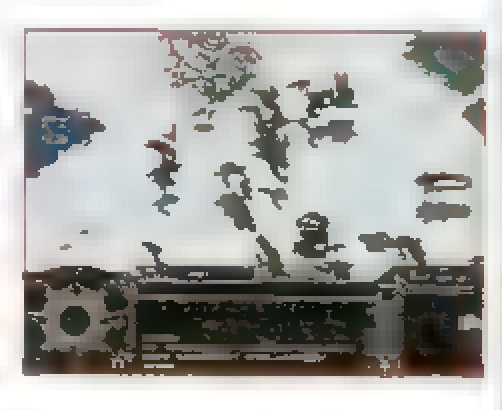
《破碎銀河系》高階星球「天王星」

歡迎來挑戰

炎熱的暑假燒得線上遊戲發燙，《破碎銀河系》隨著高階星球「天王星」的開放，也進入高度發燒期，尤其和大家初次見面的 6 種全新作戰單位和「轉生系統」，絕對是熱騰騰出爐。

《破碎銀河系》高階星球「天王星」，於8月9日中午 12 點遊戲伺服器維修完畢後，在保留碉堡車、野戰醫院兩新單位與指揮官轉生系統的狀況下，進行部分開放 正式全面開放的時間，預計為 8 月 15 日，同時間將進行線上更新至 1.42 版作業。

經過修正部分系統問題後，捷生資訊決定暫時保留需配合線上更新之轉生系統，以及碉堡車與野戰醫院兩新單位，於8月9日先行開放天王星供進階星玩家轉換星球。凡泰坦與崔頓星玩家之指揮官等級達到68級，可至星際傳送站內星際中心轉換國籍至天王星，玩家之兵科與單位等級可突破現行之71級的限制，並可以單位二轉的方式取得新戰鬥單位 榴彈兵及高階裝備。



《霹靂狂刀》即將推出

英特衛首度發行國產遊戲

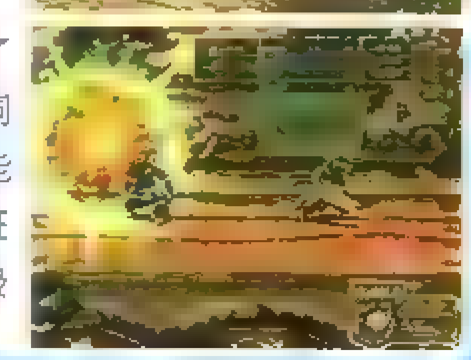
備受矚目的 RPG 大作《霹靂狂刀》目前已進入最後測試階段，即將呈現在玩家面前，這款遊戲在台灣地區是由英特衛代理發行，據英特衛表示，《霹靂狂刀》預定於九月中旬上市，雖然霹靂狂刀劇集已播映多年，但其具特色的人物個性，故事張力，使得許多的霹靂迷至今談到這個霹靂系列的經典時，仍然是口沫橫飛、津津樂道。相對的，《霹靂狂刀》製作人員為了研究《霹靂狂刀》與『電腦遊戲』結合的無限可能，在經過了長達一年以上的規劃與研討，

如何使得玩家在玩到《霹靂狂刀》時仍保有觀看劇集時的內心澎湃？

以及獲得劇集之外倘佯遊戲世界的冒險感動？

《霹靂狂刀》孕育出了與以往霹靂系列遊戲不同的數項遊戲特色，相信能讓玩家們更容易融入《狂刀》的內心世界，請玩家及戲迷們拭目以待。





NEWS NEWS

半獸人有請周杰倫

《魔獸爭霸III》銷售量在全球已破100萬套！

在遊戲發表會中，周杰倫迷和魔獸爭霸玩家齊聚一堂，共吸引約 萬多人齊聚台北華納威秀參與活動。現場除了邀請到《魔獸爭霸III》原廠Vivendi Universal的亞太區業務總監Hubert Larenaudie，抽出幸運玩家可免費至美國洛杉磯參觀Blizzard（魔獸爭霸III）的家鄉、松崗科技總經理林晴朗抽出18吋 BenQ LCD大獎得主外，代言人周杰倫還跟現場朋友玩遊戲、送簽名T Shirt，熱絡的互動氣氛，讓給人印象一向不多話的周杰倫，多了份親切熱情的感覺。

而現場最受大家矚目的焦點，是周杰倫現場首播的《魔獸爭霸III》主題曲「半獸人」這首歌，周杰倫表示，這首歌是他在一個多月前看到《魔獸爭霸III》這個遊戲畫面，了解整個遊戲故事內容後，有感寫下的。而大家在聽完這首歌、看完歌詞後，紛紛感嘆詞曲意境相當寫實，當場給與周杰倫熱烈的掌聲，而周杰倫也允諾現場《魔獸爭霸III》的玩家，將在「半獸人」MTV中加入魔獸爭霸的精采遊戲畫面，希望各位玩家也能夠支持他的新專輯。

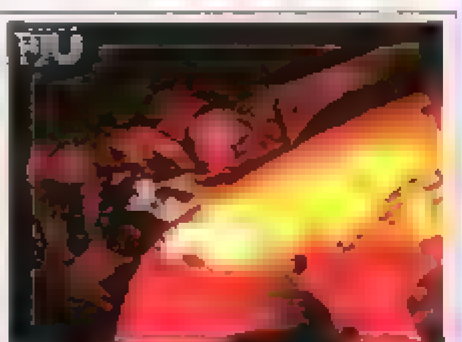


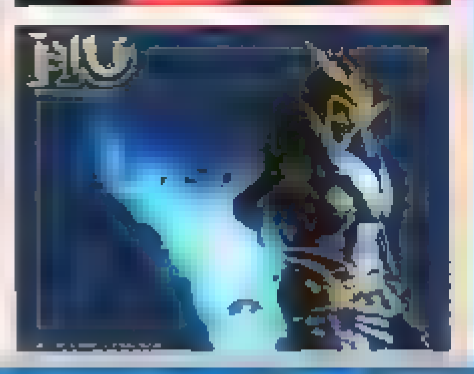
奇蹟真的要發生了嗎？

超人氣網路遊戲 奇蹟（MU Online）將開放測試！

隨著遊戲話題的持續發燒，《奇蹟（Mu Online）》近日受到玩家矚目的程度不斷的升高，而取得這款遊戲代理的因思銳遊戲總局表示，目前台灣的進度已經完成了全部中文化的改版，並且也完成了台灣伺服器的架設及穩定度測試。但由於是限額，因此可測試人數自然是非常重要，目前僅開放1800人可同時上線的負載量進行伺服器限額開放，而測試期間將完全免費，初期測試玩家將可獲得從50點～150點不等的儲值點數優惠。

因為線上遊戲絕對不容許少數玩家以個人的私心破壞遊戲的樂趣，所以因思銳正與韓國最大的防駭公司進行合作，希望在維持遊戲最佳化品質以及公平性的堅持下，能夠完成《奇蹟》與專門防駭程式的組合加密動作，有鑑於作業需要三週～四週的時間，請所有玩家們多多見諒！





玩最好玩的遊戲、聽最好聽的音樂

S.H.E量身打造N-age主題曲 美麗新世界



開放測試以來，會員人數不停飆昇，目受廣大女性玩家喜愛的全3D 現代場景RPG線上遊戲N-age，目前在八月推出一系列「N-age 浪漫情人月」活動，今年八月起最受歡迎的線上遊戲N-age將與金讚代言人S.H.E.進行橫跨遊戲與娛樂業界的超緊密結合，由台灣易吉網總經理李文昭及華研唱片總經理高振彥共同宣佈N age與S H E.雙雙破紀錄、創紀錄這個好消息 N age註冊人數已突破500,000名會員，S H E 新專輯美麗新世界創單日首賣破超過20,000張這兩項驚人紀錄！也因為這些令人振奮的好成績，兩家公司共同宣佈從即日起進行更緊密的 系列策略合作活動，讓所有的玩家可以玩最好玩的N-age，聽最好聽的音樂！



宏碁戲谷夏日高峰會

「龍霸迷宮」測試爆滿

第三波資訊董事長江博文表示，擁有90萬會員的線上遊戲龍族，八月底即將推出1.0版「龍霸迷宮」，屆時將有九大怪獸及迷宮任務。為了讓玩家先睹為快，上周首次在台灣架設測試伺服器，上線第一天就湧進近5000名玩家，擠爆伺服器，由此可見玩家對新版本的期待。他說，線上遊戲吸引玩家的地方，除了遊戲性之外，遊戲的互動性是玩家更在意的「附加」功能。站在經營者的角度，舉辦玩家的活動也是遊戲經營的一部份，此次在新版本推出之前舉辦大型賽事就是希望創造虛擬遊戲的真實互動，一方面也讓玩家交換對《龍霸迷宮》的測試心得，營造遊戲期待度。

江博文也表示，今年選擇在京華城舉辦是看中京華城的年輕消費者與線上遊戲玩家屬性契合，希望能透過連續一天的「宏碁戲谷夏日高峰會」吸引更多玩家的認同，並透過Shopping mall完整娛樂空間的設計，創造更多的參與人次。由於這次開放報名第一天就額滿，未來不排除每年暑假舉辦大型遊戲賽事或聚會，成為玩家每年不可錯過的遊戲盛事。





Thunder Blade
the maniac
霹靂狂刀
爲回饋玩家，英特衛將舉辦
霹靂英雄武林會
• 九月份霹靂各路高手全面集合，遊戲最新極密影片大公開。
• 各式活動將陸續展開 • 獎品大放送 活動詳情請密切注意----
[英特衛遊戲網 www.interwise.com.tw] 及各大遊戲雜誌。
體驗狂刀的狂與痴 感受天殘武祖、慕容嬋、北武林正道人士之間愛恨情仇，偕伴遊戲世界冒險旅途…



一日三千斬
才・夠・狂
©霹靂多媒體 授權製作
INTERWISE
英特衛多媒體

motogp 怒火激輪

Ultimate Racing Technology

一萬兩千度的激爆怒火
淬煉比神更快的車手

FIM認證29位GP王者
實名登場!
全賽道細部再現!



為回饋支持英特衛的玩家們,英特衛將展開
前十名將可獲得Geforce3 TI 3D加速卡.搖桿等獎品。
比賽規則請見「英特衛遊戲網」 www.interwise.com.tw





魔獸爭霸III聚集動員令

誰先到手 誰就是贏家

集集樂 贈品雙重送

馬上到全省網咖集"魔獸爭霸III"就送

魔獸III玩偶、攻略本、典藏畫冊、鑰匙圈、筆記本

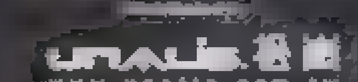
只要動作快，通通帶回家

還有機會抽中 魔獸機車、筆記型電腦、超炫手機



魔獸爭霸III





活動時間：即日起至10/31止，[illegible]
活動資訊請上網查詢 http://www.unalis.com.tw

前100名——送 魔獸玩偶
101~300名—送 魔獸攻略本
301~500名—送 魔獸典藏畫冊



雙白金系列
經典遊戲
好事成雙
一次擁有 雙倍享受
JoWooD Productions
unalis 松崗
www.unalis.com.tw
©2001 by JoWooD Productions Software AG. Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

WARCRAFT

魔獸爭霸

巨龍的年代

值得魔獸迷珍藏的電玩原著小說



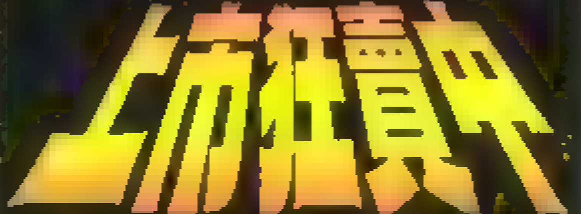
搶購價：240元

過往時光如[illegible]迷霧[illegible]，在這夢幻與真實的世界裡到處可見各種奇特的生物、神秘的精靈和勇敢的矮人與人類和平共處。直到灼炎軍團的邪惡大軍抵達後，世界永恆的寧靜即遭到破壞，使得各個王國正四分五裂，戰火連連的情勢，半獸人、龍族、地精和兩大巨人紛紛起兵，奪取最高權力……

在魔法師世界的最高階層中，發生了一次可怕的動亂，使得漂泊不定的年輕魔法師羅林踏上了危險的旅程，潛入半獸人所掌控的卡茲摩頓領土，在那裡，羅林發現了一個龐大、影響深遠且遠超乎想像的陰惡陰謀，如果要讓阿濟洛斯大陸重見光明，他就必須與古代的火龍及精靈結成危險的同盟。



魔獸爭霸系列1
魔獸聖戰





暗黑破壞神系列
惡魔的血液

顫慄上市

星海國際資訊 www.starocean.com.tw (代表號)886-7-555-1387 (傳 真)886-7-554-0973



你最最最喜歡的魔力寶貝終於邁入一歲生日囉～～
在這偉大的日子裡，我們將精心為您準備以下活動，
包準讓喜愛魔力的你愛不釋手及備受禮遇喔～

魔力寶貝週年慶生日Party

詳細活動內容及報名方式
請見魔力寶貝官方網站：http://cg.joypark.com.tw/

哈囉～我是水藍鼠

我已經一歲了呢！

魔力寶貝限量精裝生日快樂包



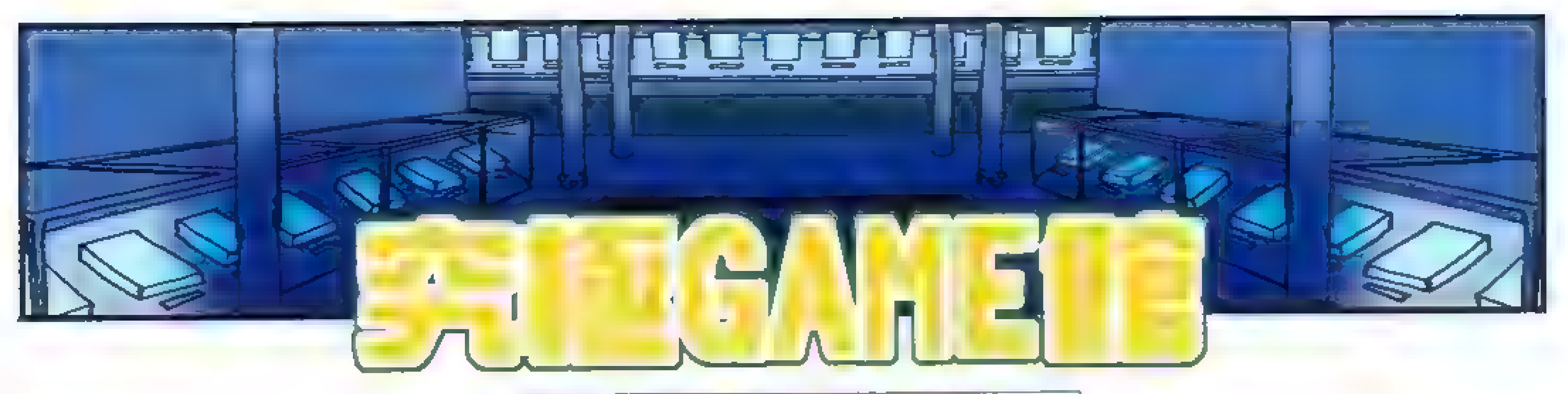
全台限量精裝600套預購中～
精心設計最卡娃依的水藍鼠系列包裝，
內含時下最IN的CD包及萬用手札週邊精品，詳情預購活動
請見巴哈姆特網站：http://www.gamer.com.tw/



大宇將為我辦一場生日party
你們一定要來參加喔~
HAPPY BIRTHDAY
線上遊戲
魔力寶貝
魔力卡火熱蒐集中
NT 29元
(1枚入)
「魔力卡」相關活動訊息，請參考joyPark 網站（www.joypark.com.tw）
ENIX CORPORATION
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC



雀王傳
絕色麻將
限量黃金珍藏版 9月1日全省限量上市
每套附贈 Hot 美女典藏卡 嗆辣收集！
警告！
未滿18歲不得購買
絕色天堂
9月15日，與您天堂相見
患有氣喘、心臟病或自制力太差者
禁止上天堂
京群超媒體
地址：台北縣中和市中正路868之3號14樓
客服專線 02-82276969 傳真 02-82276069 網址 www.c-man.com.tw火速上網一窺究竟
遊戲專賣店 全省連鎖電腦賣場及網咖均有販售



究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館







流星蝴蝶劍

- 研究製造所：昱泉國際
- 販賣流通所：昱泉國際
- 遊戲類型：線上動作
- 科技需求：PII-450、64MB RAM

預定推出日
年
8 月

終於等到 8 月了，據製作小組透露，這款華人第一套中國武俠式CS－流星蝴蝶劍，在這個月就會出現在大家眼前了，從此讓人民發洩情緒的遊戲不再只有一種選擇，除了拿槍丟手榴彈之外，現在也可以改成拿劍丟飛鏢了，究竟那一種方式比較有快感呢，去玩玩看就知道了！

3D技術再創新

這次所推出的「流星蝴蝶劍-搜劍錄」雖然故事仍然以改編自古龍同名原著小說，但是遊戲類型再也不是傳統的RPG遊戲，翻身一變而成為純粹的動作遊戲。只要是對於遊戲稍有研究的人都知道，作一款3D畫面的遊戲已經是不容易了，更何況要做到real time的3D動作遊戲，這在很多技術層面上都有其限制，這也是為什麼國外的動作遊戲所使用的3D技術都不脫Quake、Unreal這些成名已久的3D引擎，因為在開發上只要付出權利金，套用這些引擎，加上不錯的故事線，或許再多做些功能，就可以做出一款不錯的遊戲。

而昱泉製作武俠遊戲的時候，都是以動態捕捉器（motion capture）來捕捉真人的連續動作，再將連續動作的模式套入3D的人物模組，而攸關動作捕捉的細緻度就在於所安裝的捕捉點上，舉例來說同樣捕捉手的動態，如果只在手肘上安裝捕捉點，而忽略了手腕部分，就呈現不出人物拿劍運用手腕出招的那種靈巧動作。

這次「流星蝴蝶劍－搜劍錄」的製作所採的捕捉方式是以細緻為主，除了肢體的動作外也加強了人物的奔跑、翻轉、側移、跳躍、空中翻滾等動作，玩家可以看見人物跳起、在牆上奔跑、屈身、翻滾的細緻動作。除了細緻的動態捕捉之外，這次在將動態套入人物模組之後還做了相當程度的調校，在武俠的世界裡，每個人都身懷絕技，當然不可能都是用平時狀態在動作，所以適度的調校人物動作，讓人物動作除了自然、傳神之外還添加了速度感與敏捷性，這樣才能提高遊戲性。



▲以動態捕捉器製作武俠遊戲，來捕捉真人的連續動作，呈現出人物出招的靈巧動作。

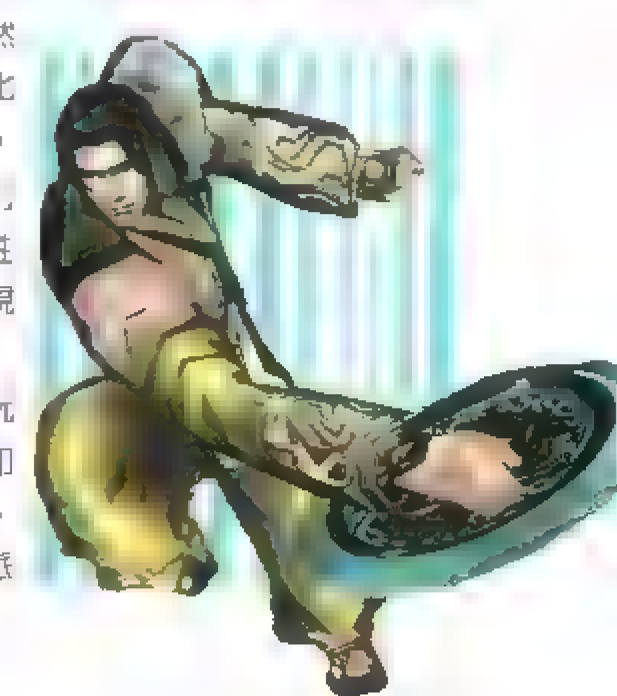
第一款動作式的武俠遊戲

「流星蝴蝶劍－搜劍錄」改編自古龍原著，所描述的是一個武林殺手集團的故事，愛看武俠小說的讀者大概都知道古龍的武俠小說跟金庸的小說是武俠小說的二大宗師，後者喜愛用古典的方式去描述各種武林傳奇、神妙武功、最引人入勝的就是其中的各種絕世神功常常讓讀者一邊看一邊比手畫腳，而比較缺少的是對於劍招、刀招的描述，即使有也是用比較抽象的方式去帶過，其中的場面就任憑讀者自行想像。



▲在武俠的世界裡，每個人都身懷絕技。

相反的古龍大師的寫法就比較現代的寫法來記述一段武林傳奇，而且常常在小說中譜對懸疑詭譎的推理氣氛，古龍對於刀、劍的喜愛程度也勝於那些神妙的內功、神功，對於刀劍筆劃的場面的描述也比較接近現代武俠電影的描述，精采的過招常常讓人看得喘不過氣，當然二大宗師各擅其長，不能強加比較，但是了解古龍的風格之後，就知道「流星蝴蝶劍－搜劍錄」不得不為一款動作遊戲的必要性了。改編古龍小說若是不能呈現出小說內的刀光劍影交戰場面，那就失去味道了。動作遊戲，玩家可以拿著各式神兵利器，在即時的狀態中與敵人對戰，攻擊、防禦、跳躍，每一次交手都血脈賁張、每一次對戰都心驚動魄。



操作界面流暢順手

「流星蝴蝶劍－搜劍錄」採取第三人稱俯視45度角的方式來進行遊戲，玩家可以從後視的攝影機角度看到人物的各種動作，這樣可以兼具遊戲的可見度與流暢性，遊戲時玩家所要運用的是鍵盤與滑鼠，鍵盤的使用方式跟CS大同小異，滑鼠掌握了攻擊與跳躍這二個遊戲最常用的動作，除了一般攻擊之外，玩家也可以使用鍵盤輸入來使出必殺技與連續招式，乍看之下會誤以為跟「古墓奇兵」或是CS的遊戲方式有些類似。



飛簷走壁任我行

武俠小說裡常有對於輕功的描寫，能夠在樹林裡像蜻蜓一樣高來高去也才真正算得上是武林高手，很可惜的是從來沒有遊戲廠商可以做到這一點，玩家永遠只能局限在2D的地圖上走來走去，就是不知道上面的空氣是不是比較清新，終於「流星蝴蝶劍－搜劍錄」幫大家實現了這個願望，在遊戲裡有一個很炫的動作就是可以飛簷走壁，玩家只要往牆壁上跳，就可以在牆上行動，玩家可以在牆壁上走上一小段距離，也可以再跳一下，也可以用力一蹬從牆上俯衝下來，在真人對戰的時候，這一招可是十分管用的，比方說被逼到牆角的時候，這時候若是可以縱身一跳，不止可以暫時逃離敵人的追殺，也可以為自己創造有利的對戰空間，更不要說當玩家扮演起遊戲內暗殺者的角色的時候，靠著翻牆而入，或是躲在牆壁上的一角進行暗殺活動。



在遊戲裡有一個很炫的動作就是可以飛簷走壁。

環肥燕瘦任君挑選

此外，遊戲計畫提供十餘張大小不等的地圖，單機遊戲裡的人物也都會一一登場任君挑選，玩家要當身手敏捷的女飛賊、靈活狡猾的飛鏢手、還是拎著大槌可以砸裂牆壁的大和尚都可以自由搭配組合，遊戲目前共提供10種左右的人物，搭配八種武器，自由搭配組合，看瘦弱女子舞大槌，看大和尚靈巧發射飛鏢都會是一種樂趣，當然隨著開發得更加成熟，釋出的人物及武器也會更多，說不定會將人物的屬性作若干調整，讓人物配合武器有著不同的個性也不一定。





玩家可以拿著各式神兵利器，在即時的狀態中與敵人對戰。

單機多人多種模式

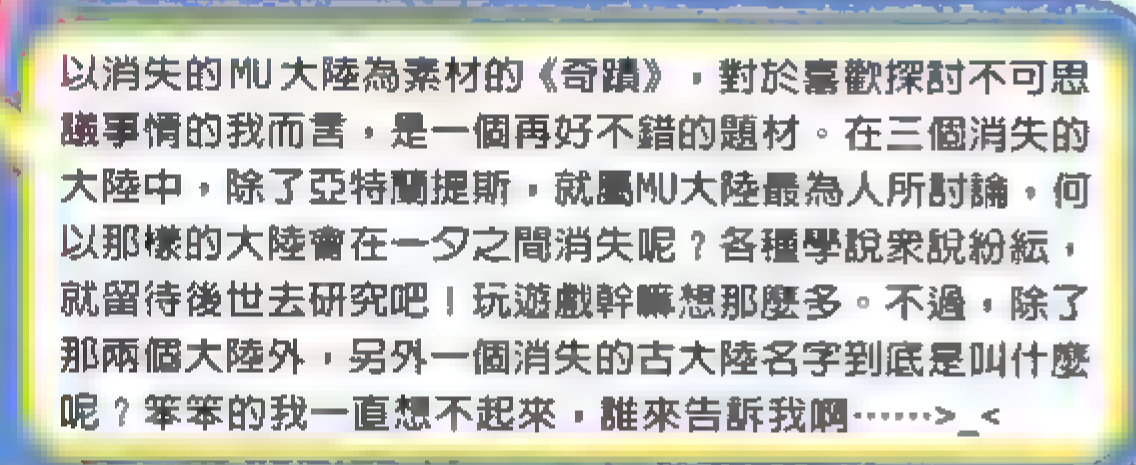
遊戲可以分成單機版與連線版這二種方式，單機遊戲的時候玩家扮演的就是殺手的角色，玩家基本上是採一關一關的方式在進行，每一個關卡都有其場景、敵手背景、勝利條件，單機模式的挑戰性十分高，每個關卡都有不同的場景地圖，地圖中甚至還會有害人的機關，每一關的頭目當然也都是非同小可的厲害。

至於多人對戰模式，「流星蝴蝶劍－搜劍錄」在多人模式方面共有城主、死鬥等五種模式，跟真人對戰的感覺比起電腦來當然刺激許多。這次「流星蝴蝶劍－搜劍錄」採用了獨創的地圖壓縮技術，讓多人連線對戰的時候不會因為地圖的大小與參與人數的多寡而導致遊戲的速度延遲，三五好友一起上網打上一盤，聯絡感情、增進友誼都是不錯的休閒活動。



奇蹟 MU-The Continent of Legend

研究製造所　韓國webzen Inc　　販賣流通所　遊戲總局
遊戲類型　網路角色扮演　　科技需求：P II -300、64MB



以消失的MU大陸為素材的《奇蹟》，對於喜歡探討不可思議事情的我而言，是一個再好不錯的題材。在三個消失的大陸中，除了亞特蘭提斯，就屬MU大陸最為人所討論，何以那樣的大陸會在一夕之間消失呢？各種學說眾說紛紜，就留待後世去研究吧！玩遊戲幹嘛想那麼多。不過，除了那兩個大陸外，另外一個消失的古大陸名字到底是叫什麼呢？笨笨的我一直想不起來，誰來告訴我啊……>_<

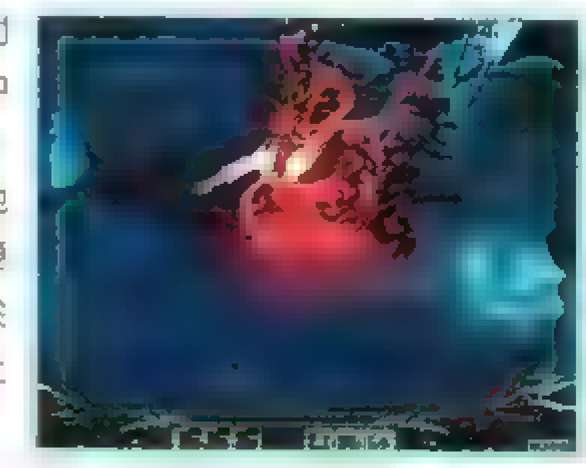
預定推出日　年　10 月





MU大陸傳說

《奇蹟》故事的源起是改編自傳說中的「MU文明」，在馬雅文化中有三本古書，他們分別是『Paris odex』、『Dresden Codex』及『TroAno Codex』。而經由奧古斯都．里讓琴(Anghstus Le Plongen)對『Troano Codex』作出研究，發覺這本古書中曾講述到一片「從地表上被抹去的神秘土地MU」，這片大地在經歷了一場空前慘烈的大地震後，該地區便在一夜之間全盤下陷，而後更持續的發生更可怕的火山連續爆發，因此終於導致這片土地決裂，同時傳說中在這片土地上的十個國家也一同消失於地面。



可選擇的角色職業

遊戲共有四種職業可供選擇，三種職業開放職業和一隱藏職業，下面就對各職業分別簡介一番。

黑騎士



他的直接打擊能力和防護能力是所有職業中最優的，由於近身戰鬥是黑騎士的宿命，註定在戰鬥中將會受到許多傷害威脅。職業的成長有兩種類型：「力量型」和「敏捷型」，一個「力量型」武士會被訓練為在戰鬥中將多數的力量傳導到打擊上，至於「敏捷型」則會將力量分配到體能上以及行動敏捷度上，也就是在打擊力和防護力都做加強。黑騎士的技能不是藉由訓練達成，而是視其使用怎樣的武器和護具而定，可以做的選項越多，該裝備就越稀有，不同的武器種類賦予角色不同的技能和特性。

弓箭手



在遊戲中，弓箭手這角色純粹只有女性這種性別，她可以在遠處以弓或十字弓來做攻擊，類似黑魔法師的攻擊方式，不過比起法師來，她在近戰時可以防禦得更久，因為弓箭手天生就具有相當程度的防禦能力值。她的能力中有一種獨特的魔法，那就是她可以藉由特定的念珠召喚怪物來為她服務。弓箭手有兩種基本的技能「複合射擊技術」和「念珠運用技術」，前者是運用弓和箭做攻擊，念珠運用術則有各種附加的技能，包括體力優厚術、力量加強術及防禦加強術等等，要施行每一種相關的法術需持有相應的念珠。

魔法騎士



這是個傑出的角色，其天生兼具有黑騎士和黑魔法師的特性，這樣的角色無法直接創造，除非玩家的角色中，有一位的等級超過220級。魔法騎士可以使用黑騎士的道具裝備也可以使用黑魔法師的，也就是他既可近戰也可遠戰。更有甚者，他有種天生的能力可以跑得快並且用能夠運用斗蓬，所有黑騎士和黑魔法師的技能他都有，而更多的技能將來還會陸續開發。

黑魔法師



黑魔法師是一個藉由甘露獲取魔法的戰鬥角色，他最大的長處就是其具有強大的毀滅能力。由於他的魔力來源主要來自於不斷的使用甘露，所以他必須隨身攜帶大量的甘露，這是種可以恢復健康的液體。黑魔法師通常可以站在遠距離攻擊敵人。黑魔法師藉由閱讀魔法書來學習他的技能，也就是魔法，不過在未達一定等級前無法使用魔法書。

MU大陸的區域介紹

在MU大陸上有多少個世界



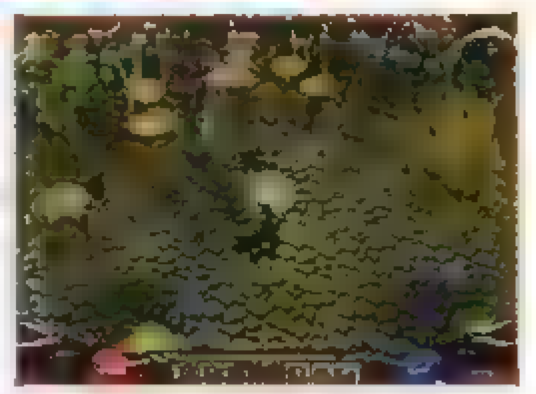
羅林西亞（Lorencia）

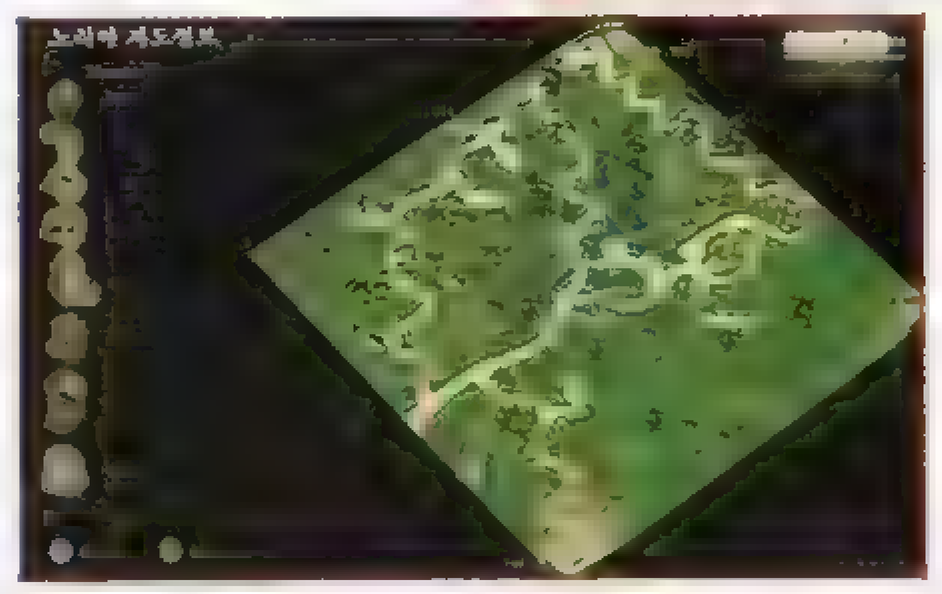
位於MU大陸中央的羅林西亞，可以被視為黑魔法師和黑騎士們的發展起點，其整體的形貌就像是個被厚重森林和廣大草原包圍著的要塞





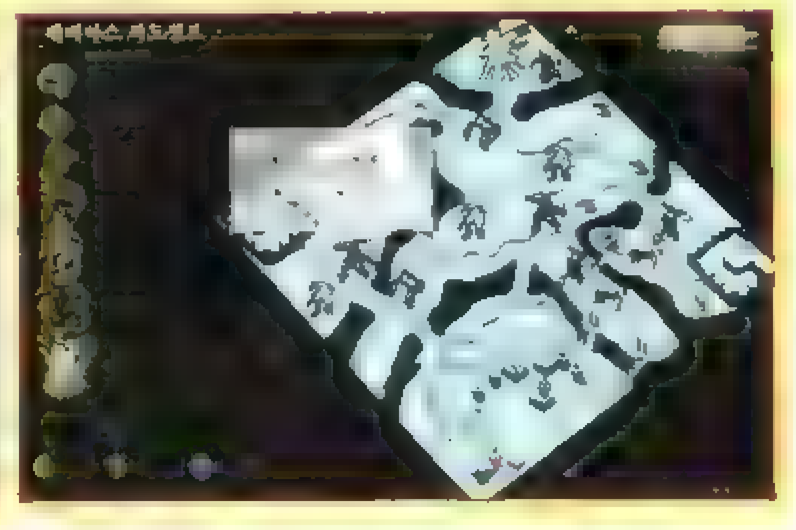
在韓國，玩家們暱稱之為「仙境」，這是一個充滿光亮和魔幻般美麗的地方，也是妖精族的發展起點。這裡有看不盡飛舞的「」昆蟲，還有滿天飄舞的柔美花雨，看來就像夢境一般





這是一個冰凍的世界，另名「凍土」。在這個地方，人們彷彿可以聽見自己踏在雪地上的腳步聲，冷冽的寒氣……沒有一種角色是從這個世界誕生，等級至少要15級以上的玩家才有資格進入「凍土」的大陸，因為進入此地的人需要高等級的魔法技巧才能生存，在此地的商店中可以買到強力的角色裝備，去往「失落之塔」的入口正位於此地，久而久之便會變成高等級玩家的聚集之地，在這裡住著騎士團領主，凡是想要成為騎士團的人，都要去找他。





失落之塔



地牢（Dungeon）



霹靂狂刀



研究製造所：加亞資訊　　販賣流通所：英特衛
遊戲類型：角色扮演　　科技需求：PⅡ 300、128MB

預定推出日 年 9月

充滿台灣本土味的布袋戲又再次登上遊戲，記得前陣子也出過不少布布遊戲，從單機版最早的《霹靂幽靈箭》到《霹靂英雄榜》、《霹靂奇俠傳》、《霹靂風暴》……直到網路版的《亂世霹靂》，霹靂系列已經在遊戲界闖出了不小的名號，相關作品也將時間序慢慢的往後推，而這款《霹靂狂刀》卻與想像的不同，反而是以霹靂早期的作品為製作背景，用更精緻的畫風和洗鍊的程式再度譜出狂刀與天殘武組之間的爭鬥，是部值得霹靂迷們引頸期待的大作，當然非霹靂迷們也可藉由這款遊戲來更深入接觸台灣的鄉土藝術，感受布袋戲的非凡魅力



《霹靂狂刀》遊戲改編自霹靂布袋戲系列之同名劇集，主要是節錄出19集到39集的劇情改編而成。劇中情節除了有武林人士對抗合修會的精采劇情外，主要描述重信諾又深情的亂世狂刀在十五年前與天殘武祖的一場協議決鬥，但因天殘武祖以狂刀的摯愛慕容嬋做要脅，使出卑鄙的手段不戰而勝，而敗戰後的亂世狂刀依約困禁於天地門內。

三年過後，狂刀原有機會重見天日，天殘武祖卻又背信食言，「亂世狂刀」四字因而再度被塵封在回憶裡隨著時光的流逝而消散……。時至十五年後的某日，鬼王棺遭合修會追殺逃入天地門的事件，因緣際會下亂世狂刀終於藉由鬼王棺之手得以離開這個束縛他十五年的地方，遊戲劇情將由此拉開序幕，讓你感受亂世狂刀的狂與痴，並隨著狂刀的腳步踏上與天殘武祖、慕容嬋、北武林及正道人士之間愛恨情仇的旅途……



由故事的開始，我們可以預知亂世狂刀是一個相當重信諾、重感情的人，基於這樣的個性，才有諸如狂刀離開天地門後為鬼王棺報仇、一日三千斬……等等血性漢子的展現與曲折離奇的劇情變化。《霹靂狂刀》的劇情主要改編自狂刀離開天地門後，前往光明洞與天殘武祖對擊三掌後約戰不歸路，並指點欲學狂刀武功的鬼王棺前去風雨岩苦練「穿梭風雨中，而衣不沾水」的功夫開始，歷經遭致天殘武祖屬下的自殘挑撥玄真君、照世明燈等人前往風雨岩殺害鬼王棺，並誘騙狂刀進入迷情之墓，欲在其踏出墓外時以毒門千子彈殺害、前往離愁谷找尋玄真君報仇、與空劫相遇暢談、與網中人對決、不歸路之役及直到狂刀與學得五行借命術的天殘武祖殊死之戰等等的劇情中，再行加入原著中所沒有的虛構劇情部分，以填補原劇改編為遊戲時的空缺部位與潤飾劇情的合理性。最主要要的是，如何讓玩家與霹靂迷玩到既忠於原著，卻又是從原點所衍生而來、大家所沒有看過的亂世狂刀與劇情。



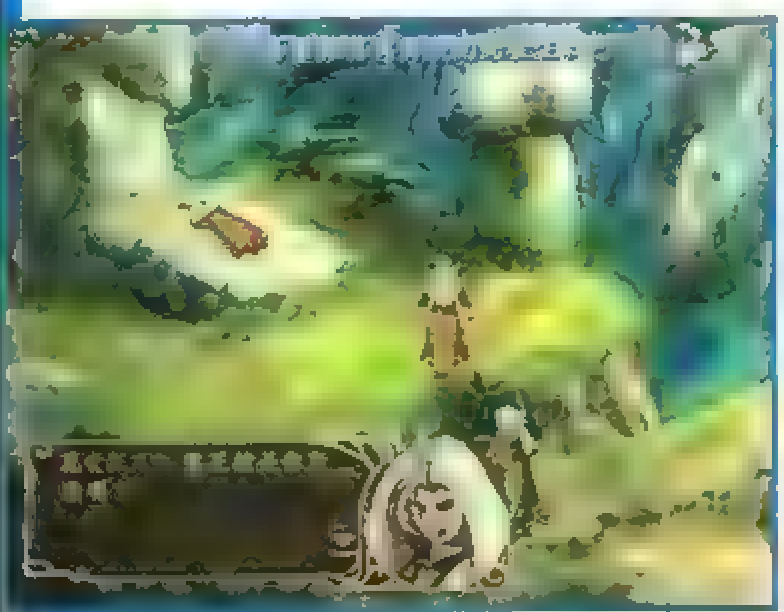


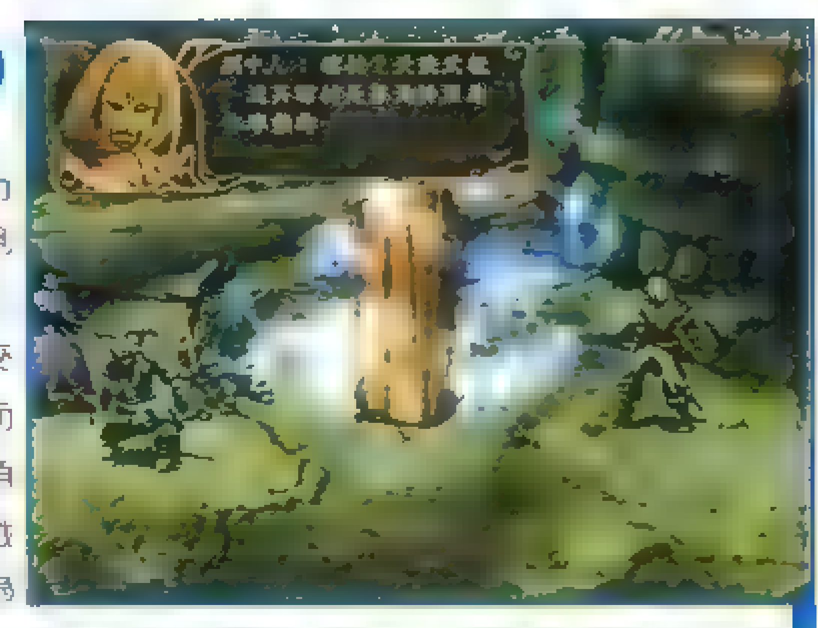
遊戲使用在某些劇情片段和開頭動畫的布袋戲畫面，可都是由「大霹靂」公司獨家為《霹靂狂刀》這遊戲而量身製作的，是市面上原著中所沒有出現過的畫面，所應用的拍攝技術也是最新、效果最好的，讓玩家感覺更勁的狂刀！




遊戲的大地圖

當新聞播報時會發現電視畫面的某個角落不斷地有即時新聞流動著？「跑馬燈系統」在遊戲中就是扮演著這樣的即時效應。霹靂布袋戲的精采，除了編劇巧思的橋段鋪陳外，最重要的就是許多的他地事件都是在相同時段上演著，正因為我們可以看到同一時間、不同人物事件的發展，以及往後各個劇情間的互動牽連。





但遊戲呢？若將《霹靂狂刀》轉換到遊戲的架構時，它還可以這樣嗎？因為當我們在觀看錄影帶或電影時的身分是「旁觀者」，所以劇情可以是跳躍進行的，甚至倒敘、亂序……等拍攝手法交代劇情。然而換做是一套角色扮演的遊戲方式呢？因為玩家將扮演當事人，也就是亂世狂刀，空間的焦點必然集中在玩家本身，我們可以闖蕩江湖玩角色互換，但製造分身到處安排狂刀上戲的場景讓人覺似乎有點破壞原創劇情的意味。說到這，就不難了解這所謂「跑馬燈系統」的存在到底要幹嘛！

所以為了保留霹靂布袋戲的原汁原味，與不破壞遊戲的節奏感，當玩家操控狂刀在A地的時候，我們還是可以藉由「跑馬燈系統」的告知，清楚了解到B地的天殘武祖發生了什麼事，這就是為了解決霹靂布袋戲同時、多地、多事件而設計的創新系統，玩家絕對會有全新的體驗。



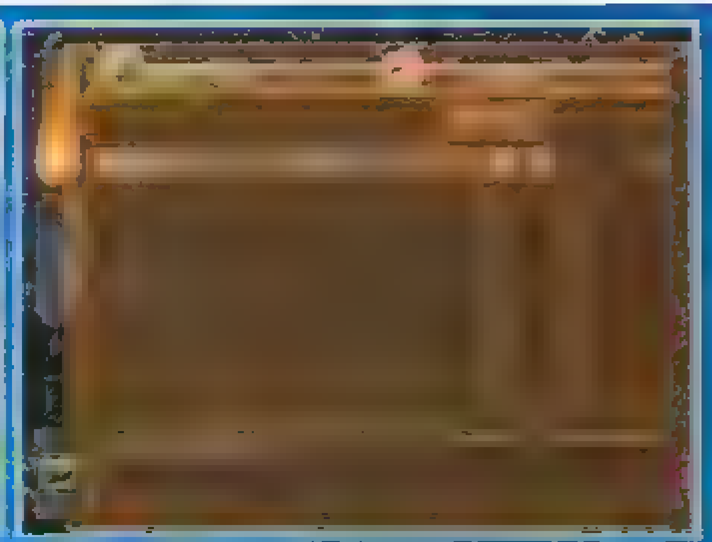




戰鬥激點







在商店中買東西可選擇使用金錢或是戰鬥激點來交易

伴隨狂刀左右的護衛神



若將素還真、葉小釵與亂世狂刀一起組隊冒險會如何？線上遊戲當然不成問題，但單機遊戲有劇情的框架，這樣亂搞可是會破壞掉霹靂下每位巨星人物的特質，更別說會被霹靂迷或玩家罵！那怎麼辦呢？「護衛神系統」的出現就是為了在不影響劇情的架構之下，讓玩家在冒險的旅途中隨著劇情的發展和任務的完成，與你有緣的夥伴將會加入狂刀的冒險陣容，一同參與戰鬥的樂趣，有太上老君、祝融吳回、歲星太歲、龍王神、鬼王鍾道及神鳥鳳凰。而玩家還可以視自己的需求，利用六個護衛神祂們多種不同的技能來幫助玩家過關斬將，例如場景跳躍、野外易物……等等，相當的有趣喔！



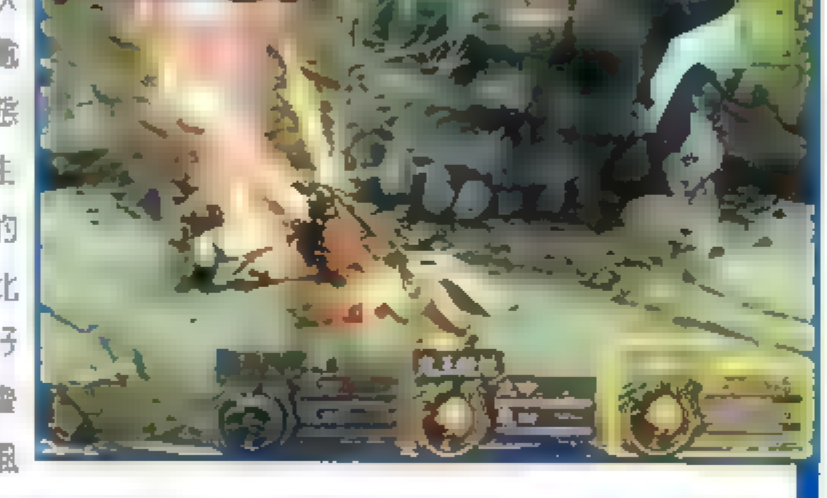
護衛神與業障值的關係

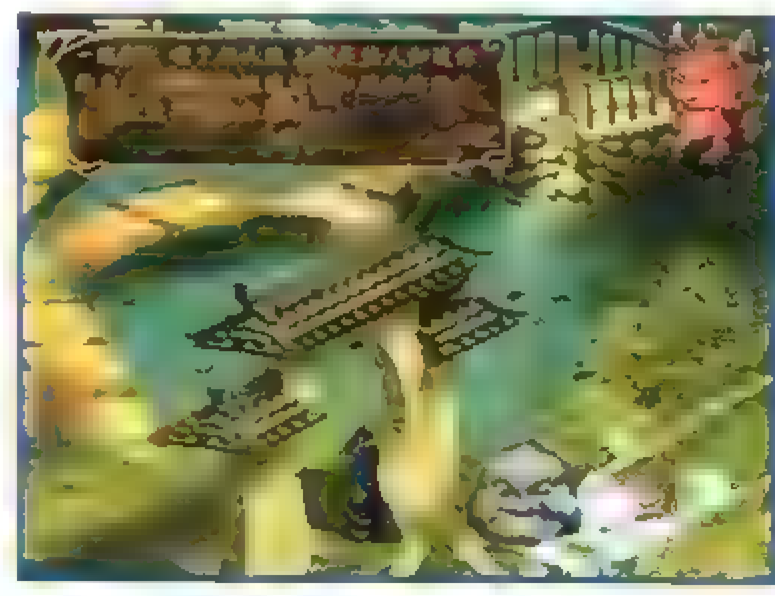

業障不足的話會隨時顯示出來

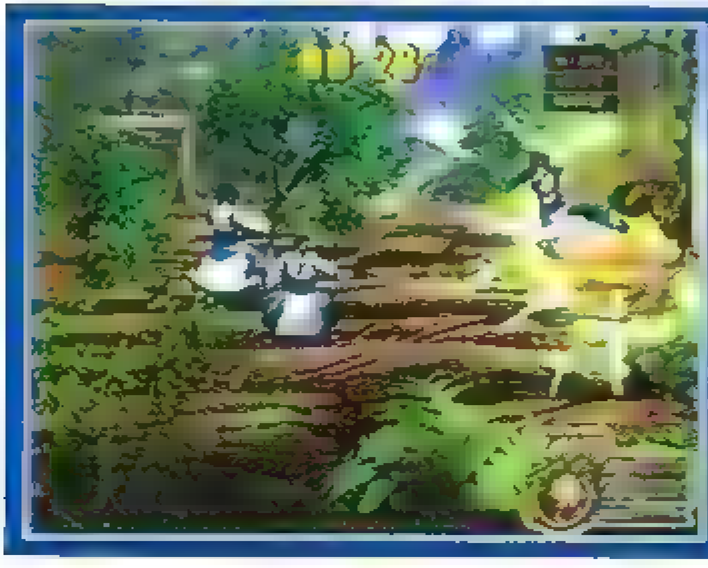
嚴格說起來，「護衛神系統」是一個介於同伴和[illegible]戰鬥系統，[illegible]神要召出使用時，就需要有足夠的業障值。業障是由亂世狂刀經由殺戮中產生，業障必須經由護衛神的神能幫助其度化，這就是護衛神和業障值系統運作的中心概念。

遊戲中的敵人本身各附帶有各種屬性，玩家適當的取得不同屬性的業障值，對應該屬性的護衛神才可於平時或戰鬥中降臨，若沒有足夠的業障值，則玩家除了無法借助護衛神的技能，還有可能會於戰況激烈時，發生護衛神打到一半突然消失說再見的情況，等到玩家取得足夠的業障值後，護衛神才會如同神燈巨人般再度憑空出現。

或許有人會說，那簡單，我拼命補充業障值不就好了嗎？這可是一大冒險喔！當業障值的取得超過標準時，狂刀會因為達到惡的標準而進入「狂亂」狀態，當狂刀處於狂亂狀態後，就會發生砍殺自己人的情況，雖然此狀態的唯一好處是攻擊力會增強，但其風險就是攻擊時不分敵我，所以在這樣的機制之下，玩家除了適時的補充業障值供護衛神幫助度化之外，還要注意業障值變化的影響（遊戲中有增加或減少業障值的道具供玩家依需求狀況使用），可說是優劣平衡之間，完全取決於玩家一念。







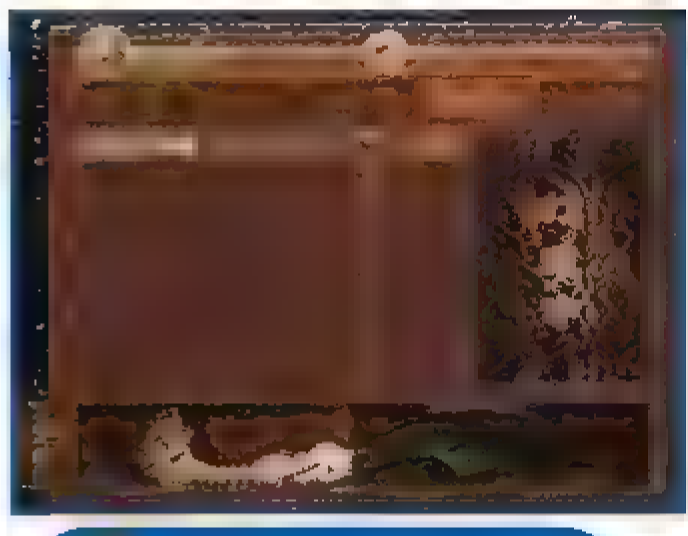


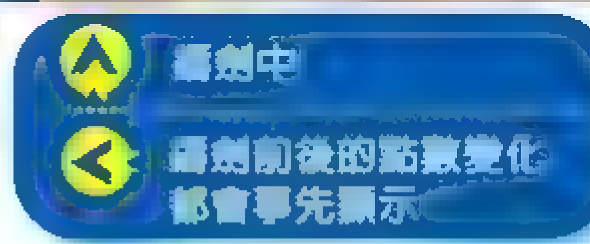


鑲嵌和鑄劍系統

在一般的RPG遊戲中，武器和防具等裝備都是一件一件的換過，但在《霹靂狂刀》這遊戲中可不能這麼做，要是狂刀捨獅頭寶刀而用其他刀的話，這將會是多麼"奇特"的情形，畢竟獅頭寶刀就是狂刀的象徵。所以在武器相關能力的升級必不更動獅頭寶刀為前提下，如果要提昇武器性能的話，有兩種方式可以達成。第一是鑲嵌系統，可以隨時經由更動的行為來改變寶刀數值，是一種機動性的武器升級系統。第二是鑄劍系統，一旦經過更動，則寶刀的數值影響會永遠存在，是一種永久性的武器升級系統。

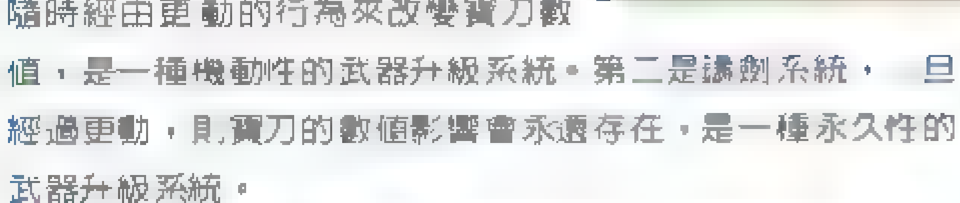






鑄劍中

鑄劍前後的點數變化都會事先顯示



在鑲嵌系統中，玩家只需將購得或拾取到的鑲嵌配件，依據獅頭寶刀上的刀身、護手及握把中可以置入的部位，將配件鑲嵌於其上，隨即可以看到對於獅頭寶刀的數值影響，若不合玩家之意，還可隨時取下或更換。與鑲嵌系統相較之下，鑄劍系統在使用上可就沒那麼隨心所欲了，玩家必須將鑄劍用的元素(沒有販賣)拿到有鑄劍功能的地方，再請鑄劍師父將其與獅頭寶刀鎔合合一，其屬性才會對獅頭寶刀有所影響。而鑄劍後該元素隨即消失不見，數值影響永遠存在獅頭寶刀中，這為鑄劍系統之特色。

可愛的卡通吉祥物

原著中的狂刀狂刀是個話少、冷酷的的角色，在RPG的遊戲中最重要的就是與其他角色的互動對話，這不免會影響到狂刀的個性，於是製作小組便設計了一擬人化的卡通吉祥物　龘。牠除了可於遊戲過程中顯示系統訊息外，最大的特色即扮演著與狂刀具有互動性的角色，可體現狂刀個人之戲劇與增加遊戲過程之趣味性，使得遊戲旅程不再無趣。牠平時是以半透明的狀態出現在畫面的右上方，當劇情需要牠出來與狂刀互動時，龘就會由半透明慢慢地轉換成實體出現對話，之後再慢慢地變回半透明的狀態。在《霹靂狂刀》的世界裡頭，只有狂刀能看得見牠，天匡應狂刀許死的劇情需要，會暫時變成由杏亞擔任主角，所以遊戲設計中杏亞也是能看見龘的。



可愛的龘

跟劇情有關的事情，龘都會出言提示

充滿生氣的 NPC自我對話系統

一般RPG遊戲中城鎮的NPC角色對話就是只有那麼一千零一句，很少說會因時因地因對象而有不同的對話內容，且幾乎不會主動說話，這樣的城鎮難免會讓人覺得死氣沉沉的。而在《霹靂狂刀》裡頭，城鎮中的NPC角色就算你不理他們，他們自己也會做著一般的日常作息，像賣菜的小販就會沿街叫賣；無聊的老叟在小溪邊悠閒的遊蕩；孩童的嬉鬧聲等等的這些，讓城鎮整個活了起來，不再是為了主角們冒險方便而"做"出來的城鎮。

有時NPC們還會給你一些小任務



人聲鼎沸的市集，NPC角色們都有自己的對話和生活

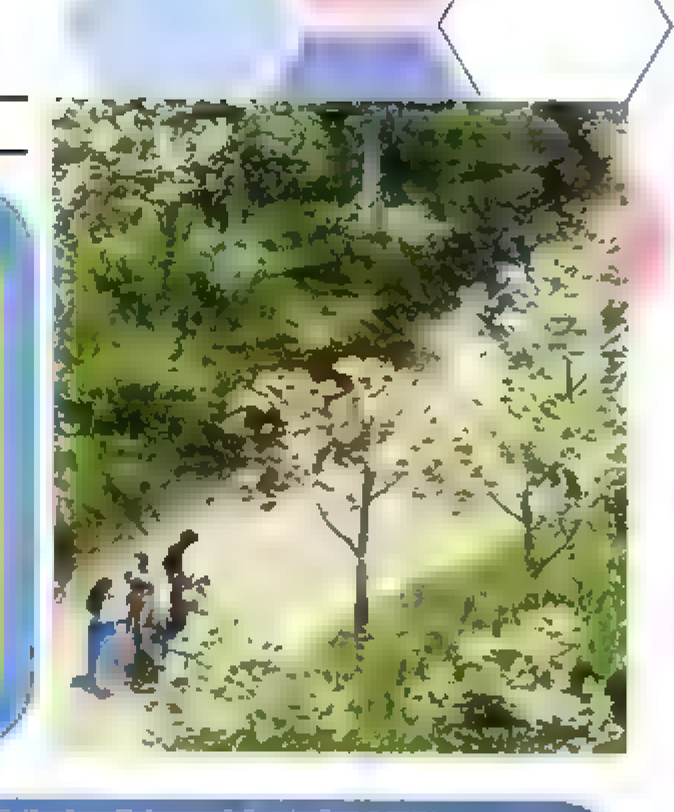


天龍八部

研究製造所：智冠科技台北研發中心 販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：角色扮演 科技需求：P-266、64MB

預定推出日 年 10月

這裡先跟讀者與北研說聲抱歉，在156期的《天龍八部》報導中，小尼我一時疏忽，將段延慶與葉二娘的圖上，誤植了淘兒與鍾靈的名字，這裡再一次勘誤一次^^|||，希望沒對大家造成困擾，廢話不再多說，讓我們繼續看看《天龍八部》的其他特色，其中還包含RPG迷最有興趣的戰鬥部分：



天龍八部將嘗試「群俠傳」遊戲類型

「天龍八部」的50回小說內容，相信讓所有的金庸小說迷回味不已，裡面有三位眾所皆知的主角－喬峰（蕭峰）、虛竹（虛竹子）及段譽，其各自的遭遇都活靈活現地呈現在玩家眼前，如此龐大的故事劇情在以前的改編遊戲或改編電影中，大都因為要讓大眾加深印象，而把劇情加重地鋪設在某位主角上，這樣就忽略了另外兩位主角，因此這次智冠台北研發中心在接下製作《天龍八部》遊戲時，在企劃會議上就詳細研究到這個問題，因此決定不以這3位名角色當作主角，而採用時下流行的「群俠傳」遊戲類型，在「天龍八部」這個世界中，另外無中生有出一個新的主角－雲震[redacted]取名的機制），讓這款《天龍八部》遊戲是以雲震為觀點，進而與其他主角認識、交流，既然是採取「群俠傳」模式，[redacted]遭遇及武功修得不再制式化，將會隨著玩家選擇的不同，而有不同的變化，想練什麼「天[redacted]的武功，都在玩家自己掌握中，這樣便得《天龍八部》更具耐玩性。





智冠台北研發中心的負責人－張益民副理表示：「坊間一般『群俠傳』遊戲都是將數個故事硬把它們結合起來，在劇情上多少會有不連貫之處，這次《天龍八部》遊戲就完整架構在其小說劇情中，希望能帶給玩家一個不同感受的「群俠傳」遊戲」，所以整個遊戲就是以"給玩家新的群俠傳"為前提在製作，相信可以給玩家一個前所未見的"新"《天龍八部》遊戲。

單機遊戲內含網路聊天功能

因為《天龍八部》既然是個「群俠傳」遊戲，對於其劇情分支或武功修得方面，一定有許多可以討論之處，加上玩家如果只是單獨遊玩都多單調無趣，所以一定會找相關留言版或聊天室，來與其他同好一起討論遊戲內容，因此智冠台北研發中心借鏡了網路遊戲的優點，在這款單機遊戲中加設了一個網路聊天室的功能，讓玩家在玩單機遊戲的同時，可以以遊戲內設的系統，來與其他玩家交流、溝通。當玩家開啟遊戲並連上網路之後，就可以登入北研為玩家準備的聊天室，聊天室功能將會學習時下流行的聊天軟體功能（如：ICQ、MSN），讓玩家玩《天龍八部》的同時，還可以如網路遊戲般，認識許多朋友，而且還是一同對《天龍八部》都有興趣的朋友。





當登入聊天室之後，可以自創私人聊天室，或者加入現有已經開啟的聊天室，讓玩家不必藉由其他資源，輕鬆地跟其他玩家交流，同時也會有一般網路遊戲的好友功能，讓玩家輕鬆留訊息給朋友。據張凱維表示，目前規劃只是單純的聊天室功能，未來不排除可以讓聊天室玩家自由交換物品，因為遊戲中有不少"成套"物品(如神州六器)，所以當只有整套物品其中一兩樣時，或說只有整張地圖的一兩塊拼圖時，可說是氣死人，可是藉由這個網路聊天室，將可以讓大家的物品都整合在一起，這樣就不必倚靠秘技(金手指)，也可以玩到整個《天龍八部》所內含的物品，此舉真是之前單機 RPG 遊戲所前所謂未聞，相信可以掀起一陣交換物品的風潮。

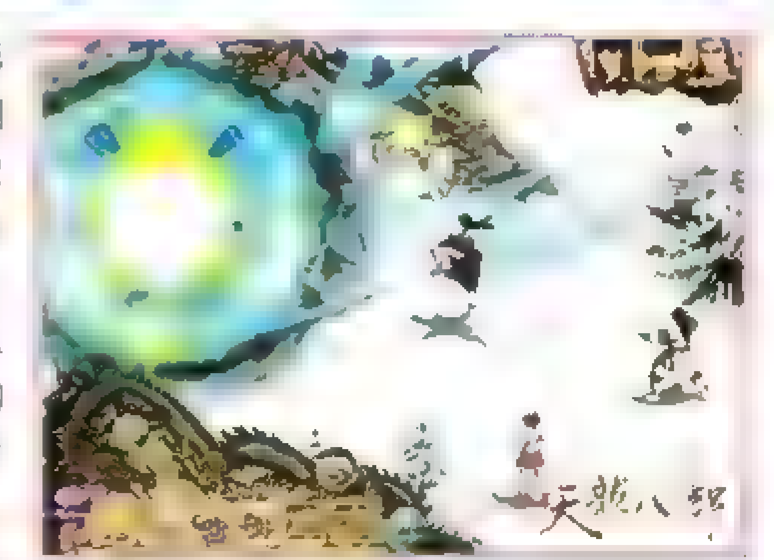
當玩家登入之後，如果有其他玩家在線上找你時，就會在畫面上提醒你



戰鬥輪廓論述

本次遊戲－《天龍八部》，是智冠科技台北研發中心繼《新蜀山劍俠傳》後第二個較大型的作品，因此在戰鬥系統與操作方式上，仍有一部份承襲於《新蜀山劍俠傳》而來：包括即時制的戰鬥方式、45度對角線的敵我站隊方式、各方上場人數以三人為限，一次僅限出一招，以及戰鬥中可呼叫部分開放介面隨時彌補戰鬥前準備不足的困窘。

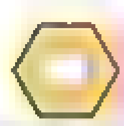
不過由於《天龍八部》與《新蜀山劍俠傳》在遊戲的時空感上並不相同，所以為了能夠承襲前代系統即時戰鬥的精神又能符合《天龍八部》本身「寫實武俠」的特質，為此也針對舊模式做補強與修正、為新遊戲設計不同的遊戲方式，以區隔於《新蜀山劍俠》的「仙幻武俠」。



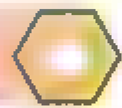
看我的「八仙過海」

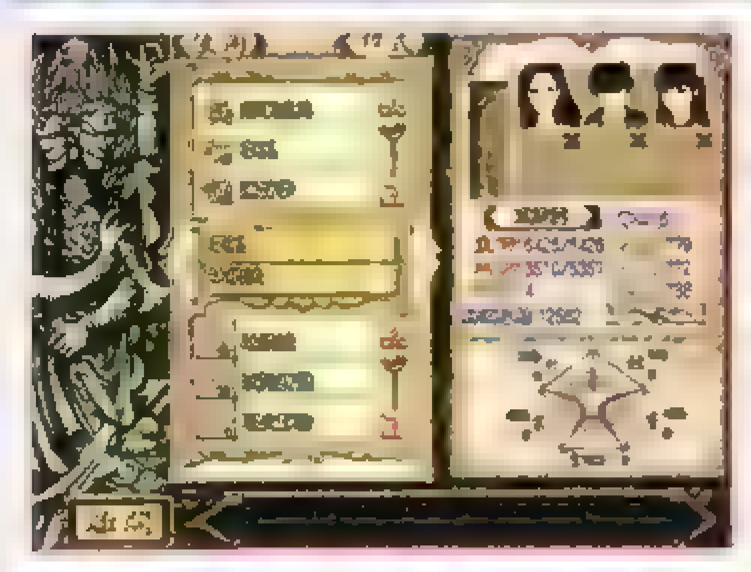


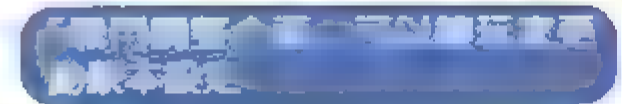
即時戰鬥的補強與修正



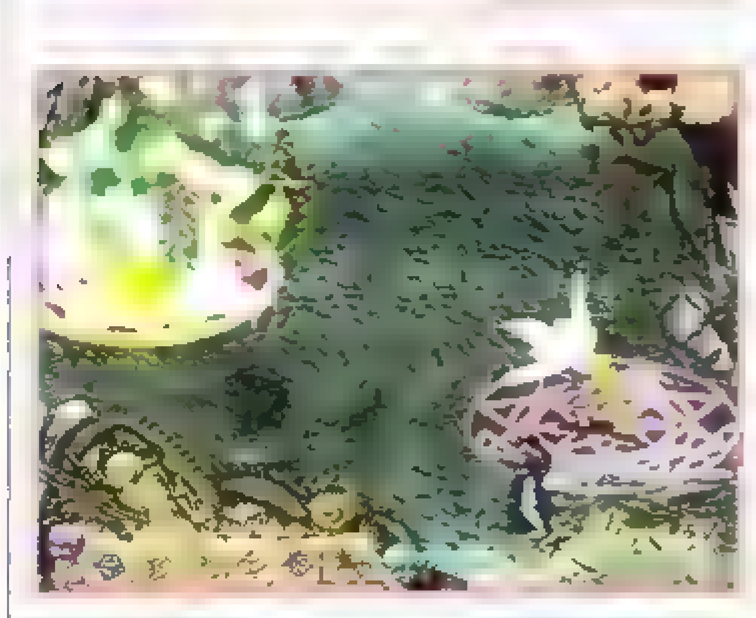
加入「戰鬥調整介面」，彌補前代系統戰鬥節奏過快的走勢







「戰鬥調整介面」[illegible]

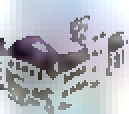


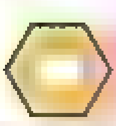
《新蜀山劍俠傳》在戰鬥上屬即時制，對於部分玩家而言似有缺乏回合制戰鬥中易於掌握節奏、戰術與謀略的層面，其實《新蜀山劍俠傳》並非沒有這個層面，但或許戰鬥過程過於快速導致展現面較薄弱，因此《天龍八部》增加了「戰鬥調整介面」來作為補強。

「戰鬥調整介面」是只可以在戰鬥中尚未出招攻擊的情況下隨時呼叫，進而替自身與隊員更換武器、招式、上場隊員、丹藥急救包等，改進《新蜀山劍俠傳》戰鬥中分屬於多個介面調整的內容合納為同一個介面來管理。當開啟「戰鬥調整介面」時，戰鬥場面將進入凍結但不中斷狀態，以利玩家做周詳、長時間思考佈局，完成佈局後戰鬥繼續。

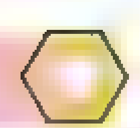
經由「戰鬥調整介面」調整過的內容，需等下次出招時才會展現更新。不過，如果是喜愛即時戰鬥的玩家，當然也可以從頭到尾不呼叫「戰鬥調整介面」，保持戰鬥快速的節奏而不被打斷。

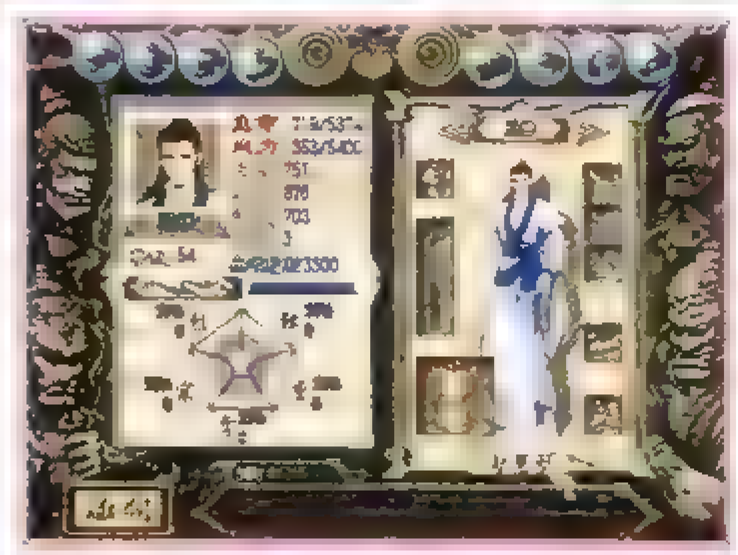






隊員改以AI控制，玩家不以直接操作介入，以突顯主角地位





依需要選擇不同的AI類型

《天龍八部》的原著以段譽、虛竹、喬峰等人為主人翁，但此次遊戲的製作將以虛擬人物作為主角進入天龍八部的世界中與原著人物互動，但同時保留《天龍八部》的世界與事件。虛擬人物與原著人物相繼與主角互動，為了貫徹虛擬主角的重要性，與保持原著架構，原著人物將是有程度的與主角結伴，所有隊員仍會升級，玩家只可以為隊員裝備、運補及選定隊員AI類型，而隊員將會根據玩家所選的AI類型來協助玩家戰鬥，也就是戰鬥中其他2名隊員將不受玩家控制，是由電腦依AI類型自行操縱。

隊員的AI類型在冒險模式與戰鬥模式下均可更換，可隨時成為戰鬥中不同面向的助力。完全成為操控重點的主角人物當然也要付出相對的代價，例如戰鬥中不可退場換人、主角陣亡則遊戲結束，這些都讓玩家需要面對不同的考驗。至於可以選擇的AI類型如下



在[illegible]中除了[illegible]如果有支援型AI在隊伍中[illegible]會[illegible]幫玩家療傷



1 戰狂型

顧名思義就是以攻擊為導向，會以出手攻擊為優先，較不會去集氣出威力較大的招式，[illegible]將不會[illegible]或隊友補血，較適合於對付可以一擊必殺的[illegible]戰鬥。

2 智慧型

在攻擊與補血之間會取得均衡，不會像「戰狂型」一樣，光攻擊不補血，也會思考如何給敵人比較大的傷害，也就是比較會運用集氣攻擊。

3 支援型

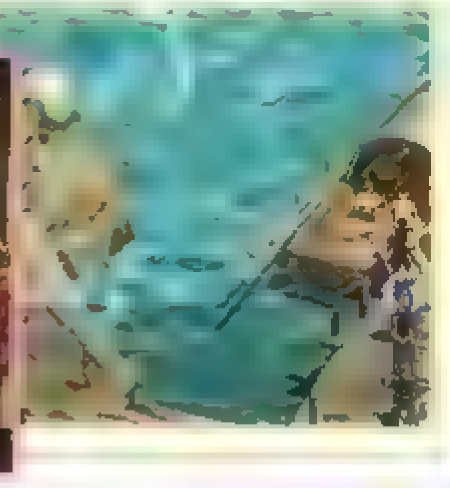
將會以補充內力、體力或解除負面屬性困擾為行為重點，也會以身上的絕招為依據，給予敵人戰鬥負面效果（如：混亂、中毒之類），所以較少出手攻擊。

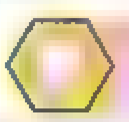
4 乍神型

完全沒有一定的準則可循，全部依電腦自由控制，不過有時出乎意料的決定，反而對戰局有幫助。

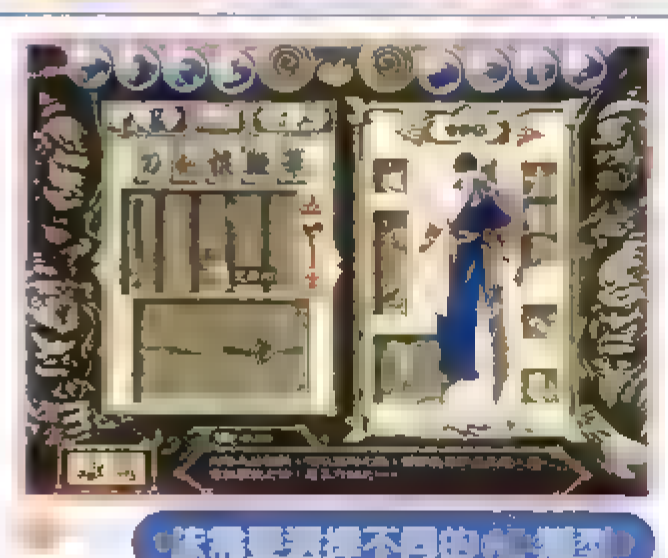
所以在AI類型的選擇上，有以上4種可供選擇，在選擇上玩家可是要依角色特性加以選擇，像是喬峰主司攻擊，當然適合「戰狂型」，如果給了他「支援型」的AI，那喬峰將會極差的表現，反之，默娘的絕招都是回血、解除負面屬性困擾為主，如果給了她「戰狂型」的AI，那她會給予敵人極小的傷害，但對戰局毫無幫助的傷害，因此如何找尋出各角色適合的AI類型，就是《天龍八部》這款遊戲給予玩家的考驗。







武器種類限制施展招式



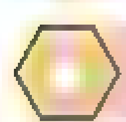
依需要選擇不同的[illegible]類型

中國武術的博大如海納百川，兵器的種類自是不勝枚舉，然而，如果只是在造型上擁有不同的意義，那未免有愧於各種兵器其獨自的特質與性格，所以在《天龍八部》中，共設定有五種不同武器（刀、劍、棍、鞭、判官筆）加上徒手部分來詮釋六種不同武術套路。當玩家裝備不同武器時，除了仍能使用徒手招式外，將會受到所裝備的武器限制，而只能使用該兵器的招式種類，如「打狗棒法」在手上裝備大刀時就無法施展，畢竟要如何用大刀使出打狗棒法^^，反之，降龍十八掌因為是徒手攻擊，所以就不受手上裝備武器所影響，而都可以施展。

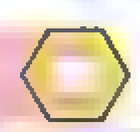


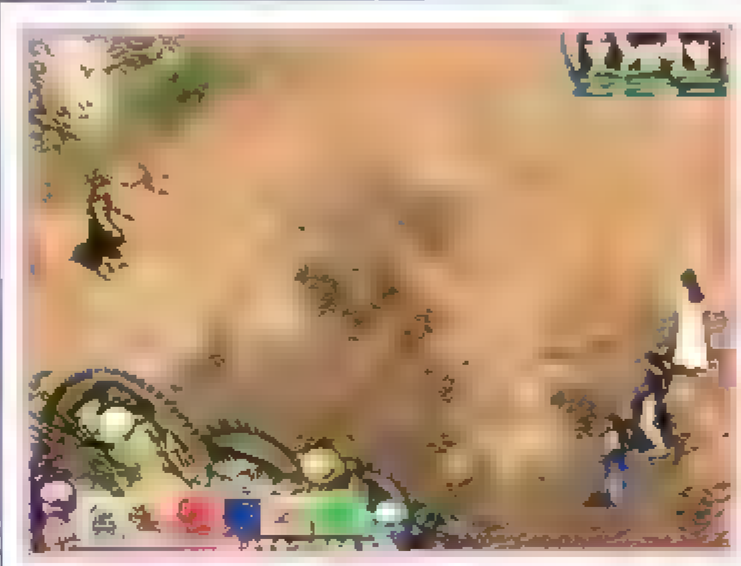


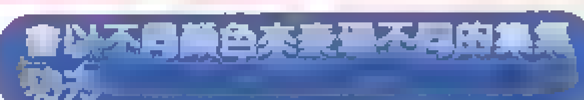
全新增加的戰鬥系統



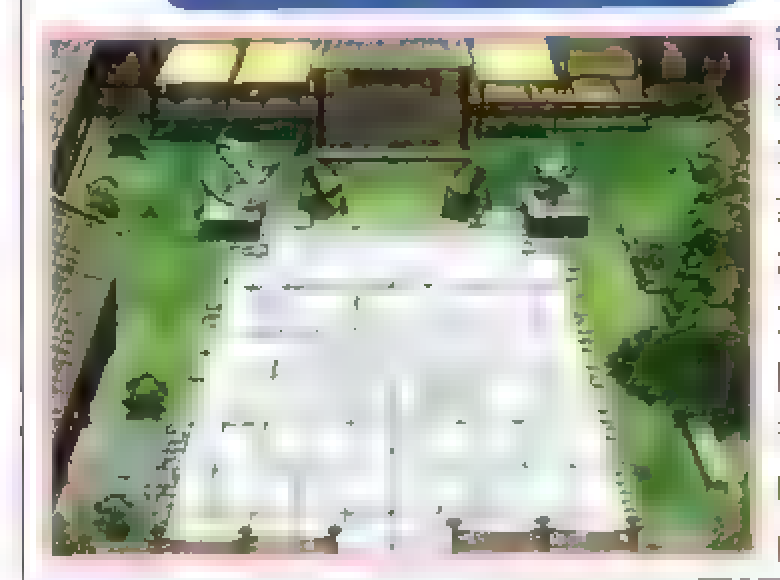
集氣深淺與攻擊力道息息相關







會以不同顏色來表現不同的集氣功力

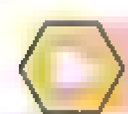


「集氣標竿」是這次遊戲新加入的元素之一，為了表達中國武術中『氣』之於攻擊力道的影響，因此設計了以集氣量來融入傷害強弱程度的因素之一，同時各個招式需求的集氣程度也不同，控制了能否出招的關鍵，這無非是想以淺顯易懂的做法來表達『氣』在於不同武功下所呈現的不同層次。

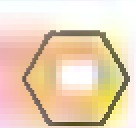
功力累積到最深時，可達十三成功力，每個招式皆可達此境界，然差異性在於，招式需求氣量越低，就越難累積到頂級功力，假設：『招式甲』需求氣量為100，『招式乙』需求氣量為50，『招式乙』可使用的時機較『招式甲』為早，不過因為十三成功力為集氣終點，因此『招式乙』的50已相當於它十成功力的呈現，自然要走入十三成功力的路途就較其他招式為長，因為它的十一、十二或到十三的集氣等分都較『招式甲』為大，能運用的空間便受到限制。如何找出各武學適合的集氣值，就等待玩家仔細研究。



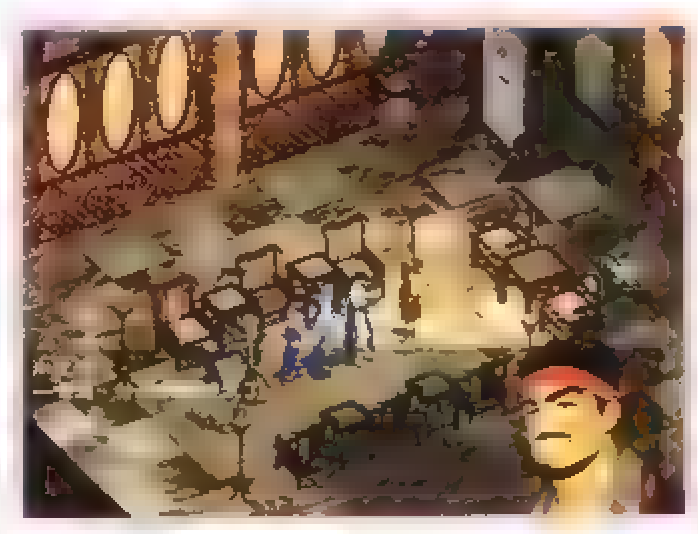




內功的發揚影響武術的提昇







要搭配正確的內功才能發揮出招式的100%威力

在此次的設定中，武功招式的部分拆解為：屬於外部的—「武術招式」、屬於內部的—『內功心法』，在戰鬥中用一招招式與一招心法才算完成戰鬥出招攻擊的準備。

在遊戲中，玩家可獲得來自不同門派的武術招式與內功心法，玩家均可加以任意組織成不同組合，而當招式與內功因為戰鬥而熟能生巧之時，招式的等級會提昇，其攻擊威力也會隨之提昇，依目前的規劃來看，每個武功招式都有3－5各自不同的等級等著玩家去提昇，不過基於『武術招式或有其適合修練的內功為對應』，所以並非每一種內功都適合每一種招式修練，它們的存在是有搭配的完美性，這必須靠玩家於遊戲中摸索與體會，若說這一點完全不重要便是騙人，因為選錯內功修練不但使戰鬥傷害敵人的威力遽降，還會讓招式的等級停滯不前，如果遊戲中發現自己使用的招式等級無法提昇上去，就該想想是否用錯內功了。

舉例來說：降龍十八掌的「潛龍勿用」（招式），若以普通的「吐納法」（內功）來修練，可以有不錯的修練等級，但是如果用「北冥真氣」（內功）來修練的話，因為正邪不兩立，雖然「北冥真氣」也是個極強的內功，可是這樣的組合想必無法提昇「潛龍勿用」的威力，甚至修練的招式等級比用「吐納法」修練還低。反之，如果拿少林絕學－「易筋經」（內功）將可以把「潛龍勿用」發揮到極限，如何找出各招式適合的內功，就讓玩家自己由遊戲中發覺了。



當搭配失敗，即使是「宗師」有[illegible]戰力也會打折

天使帝國三





研究製造所：大宇資訊　發行流通所：大宇資訊

遊戲類型：戰略　科技需求：P II -300、64MB

預定推出日 年 月

自從上期尼爾斯介紹過《天使帝國三》的概況及愛爾達民族的兵種之後，這次就換本仙人上場，會將把其餘的香格里拉及瑪雅兩個迥然不同的民族也加以介紹，同時也來讓各位重溫之前幾代作品的主角特質，以免有許多國民會搞不清楚狀況。

歷代主角介紹

雖然歷代主角的名字都叫妮雅，但據製作人員表示，實際上這是《天使帝國》中的民族特色，因為她們會讓後代繼承先人之名，所以後來出現的妮雅和希蜜，在事實上是先前妮雅和希蜜的後代子孫。

Niya 妮雅

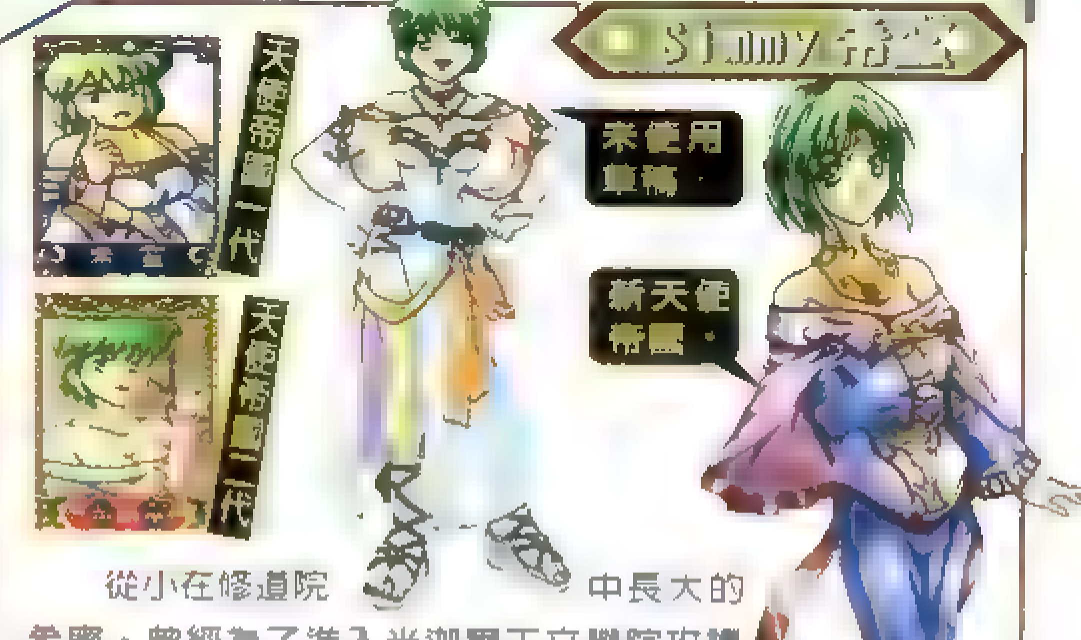


本遊戲的主角，原為拉錫葉右翼部隊中的一名小隊長，自願擔任前往加百列求援的使者，受貝拉肯女王封為拉錫葉護衛隊中隊長，成為後來拉錫葉、甚至愛爾達中最強盛的部隊。

指揮能力過人、個性外剛內柔的妮雅，一心為復興拉錫葉而努力。天生平易近人，在戰場上卻展露出不同於平常的威嚴；對於戰爭的態度，她認為「每個生物都有生存的權力」，不容許有人因為自私的心態來造成他人的不幸。

即使不喜歡戰爭，然而面對訓練與戰爭時盡忠職守的態度，卻讓她在愛斯嘉和平之路的聖戰當中扮演著關鍵的角色；但私底下的她，其實只是一個活潑、好動的少女。

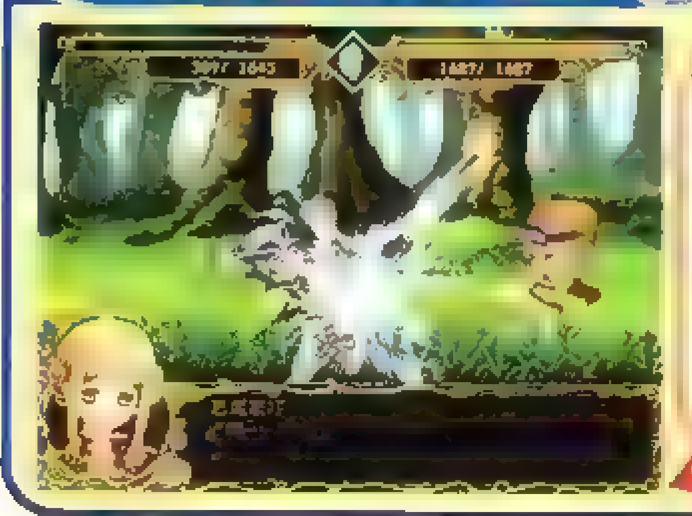
Simmy 希蜜



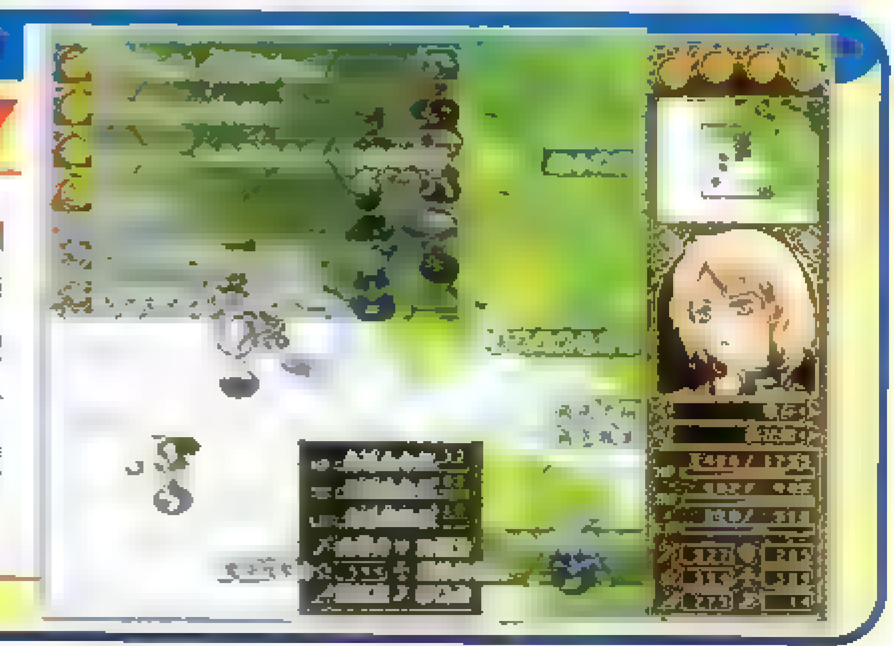
從小在修道院中長大的希蜜，曾經為了進入米迦爾王立學院攻讀「魔法學」；和妮雅兩人在米迦爾王國的「查理樹大道」當場結盟，養成了樂觀善良、拘謹守禮的習慣。成為祭司後受到徵召進入軍隊中，沒想到初次上陣便遭到強大的攻擊，幸好在妮雅的掩護下安然撤退。

被女王任命進入加百列使者團，即使如此也不改迷糊的本性，因此常需借助好友們的幫助。「魔法是朋友」、「精靈是朋友」，還有「球是朋友……」，凡是跟朋友有關的，都是希蜜常說的口頭禪。當然，對希蜜而言，最好的朋友還是妮雅。

遊戲介面概略



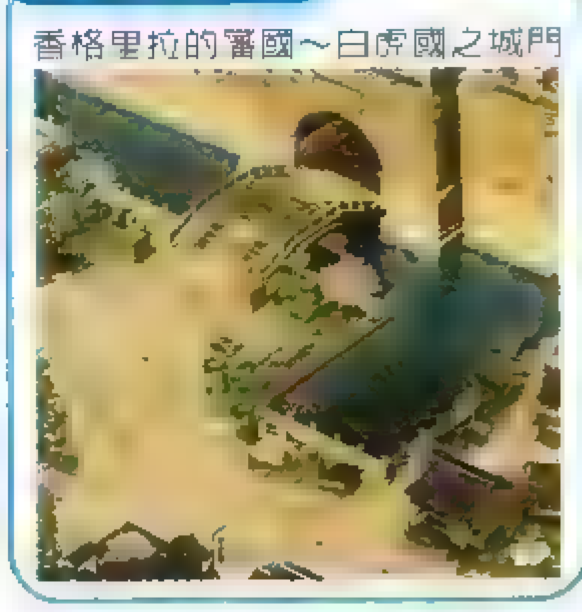
由於《天使帝國三》為回合制的戰略遊戲，所以有必要先瞭解整個遊戲介面；這次取得有關戰場地圖及戰鬥兩種介面，就請各位略覽以加以瞭解。



場景一覽

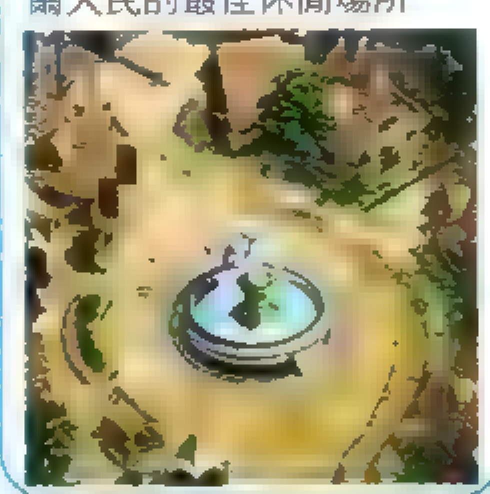
白虎國城門

香格里拉的reference國～白虎國之城門



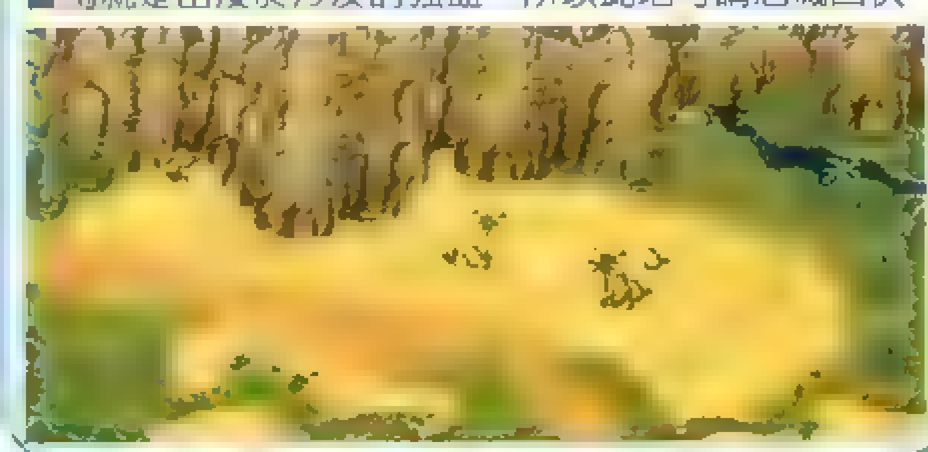
[illegible]

有座噴泉的大廣場，是米迦爾人民的最佳休閒場所



[illegible]

響馬就是出沒於沙漠的強盜，所以此地可謂危機四伏



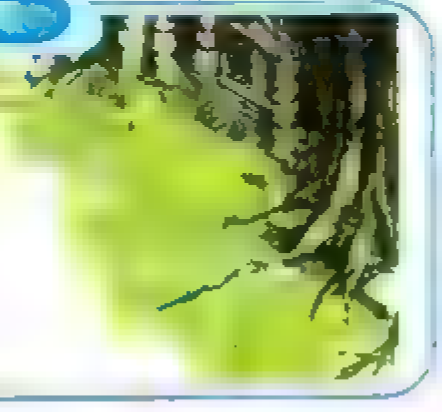
[illegible]

冰天雪地的拉斐爾城，門口的兩位是在打鬥熱身嗎？



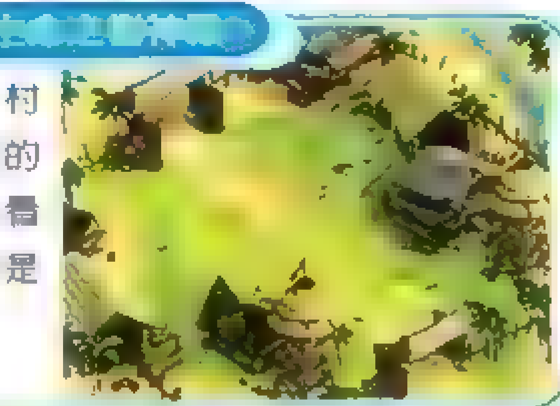
[illegible]

拉錫耶生命之樹神殿：孕育下一代的生命之樹，也免不了遭戰火所波及



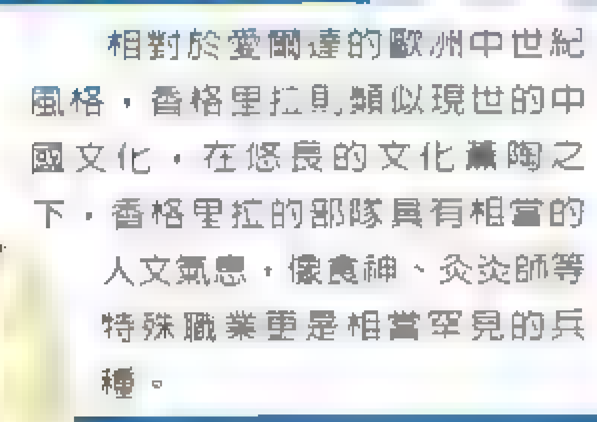
[illegible]

響馬寨村落：響馬的根據地，看來規模不是很大．

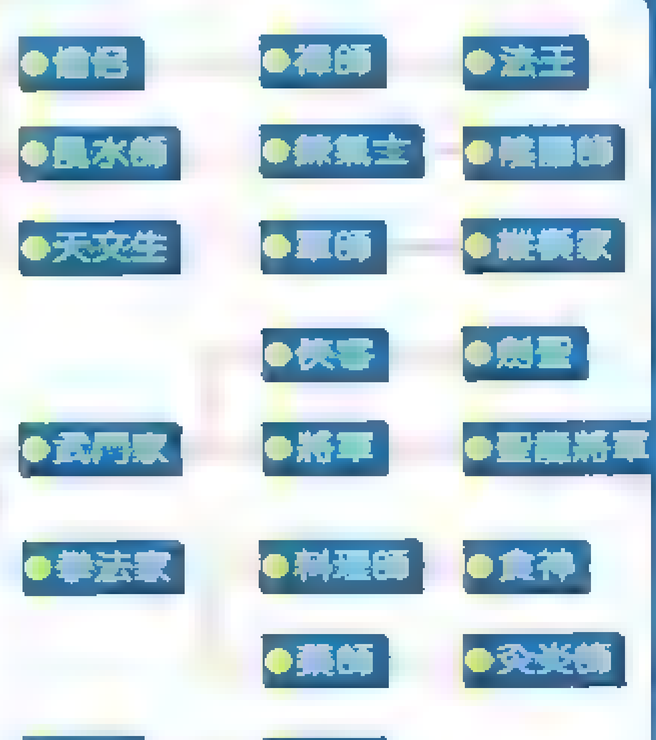




香格里拉 兵種介紹



相對於愛爾達的歐洲中世紀風格，香格里拉則類似現世的中國文化，在悠長的文化薰陶之下，香格里拉的部隊具有相當的人文氣息，像食神、炎炎師等特殊職業更是相當罕見的兵種。



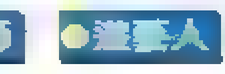
- 小兵
  - 學者
    - 僧侶 → 禪師 → 法王
    - 風水師 → 鍊氣士 → 陰陽師
    - 天文生 → 軍師 → 縱橫家
  - 行家
    - 武鬥家 → 俠客 → 劍聖
    - 武鬥家 → 將軍 → 聖龍將軍
    - 拳法家 → 料理師 → 食神
    - 拳法家 → 藥師 → 炎炎師
    - 響馬 → 盜帥
  - 小槍
    - 樂師 → 操偶師 → 遊藝人
    - 騎兵 → 槍手









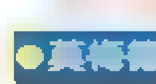
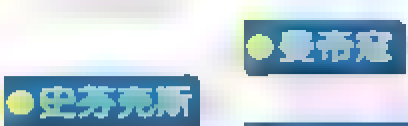
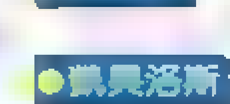
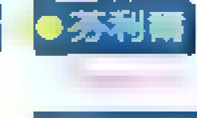


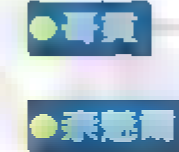
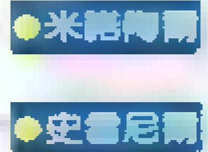

馬雅 兵種介紹

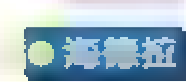
在天使帝國大陸的一個種族中，最不為人知、最特別的，便是位於西北方的瑪雅部落，類似我們現世中的印地安民族。由於神已將力量寄居在『守護獸』中，瑪雅的人民將可因信仰的不同來與不同守護獸結合，而形成各種神秘的兵種。

- 史萊姆
  - 溫蒂妮
    - 沙羅曼蛇 → 菲尼克斯 → [illegible]
    - [illegible] → [illegible] → 麒麟
    - [illegible] → 奇頓 → 里弗亞森
  - [illegible]
    - 史芬克斯 → [illegible] → [illegible]
    - 史芬克斯 → [illegible] → 芬利爾
    - 修托爾 → [illegible] → 米諾陶爾
    - 修托爾 → [illegible] → 安普尼爾
    - 拉米亞 → 梅杜莎
  - 哈琵
    - 納嘉 → 海德拉 → 提亞瑪特
    - [illegible] → [illegible]





特殊職業之介紹

以下的職業為三個民族中較為特殊的職業，具有各式各樣的異能，只要一出場，將足以扭轉原本不利的整體戰局，也是各民族基本兵種的轉職目標。

愛爾達民族

工兵

雖然力量不小，但卻非靠蠻力作戰的兵種，除了在水面上架設便橋讓步行友軍通過外，亦可以建造防禦工事保護友軍，或挖掘陷阱陷害敵方。

缺點：移動力稍嫌不足，常會造成部隊移動的麻煩，但為了安全前進，還是得要仰賴她們[illegible]

狂戰士

帶有兇猛的野性，常在戰場上狂暴的殺戮，會對自己的鮮血的味道特別興奮，血流越多越凶暴。[暴血狂擊]的特性可以使生命值越低攻擊加成越多。

缺點：對魔法的抵抗較差，若遇到魔法師型敵人[illegible]還是[illegible]避開[illegible]

怪傑

靈巧的化身，加上有節奏的動作，常讓敵人措手不及。擁有〔節拍動作〕的能力，在一回合中可以下達兩次攻、擊指令，此外攻擊失誤率極低。

缺點：[illegible]好不要讓她單獨面對一群敵人，否則一[illegible][illegible]東來西[illegible]的[illegible]性[illegible]目[illegible]

香格里拉民族

軍師

熟知天時地利人和的天文生，便被稱做軍師。只要有她在，不但可算出敵方弱點，還能鼓舞士氣穩固軍心。特殊技俩〔收買〕可讓敵人為我方效命一回合。

缺點：收買敵人多少要花點金錢，若手頭不富裕的話，能提供的幫助不大明顯



料理師

香格里拉地緣遼闊、食產眾多，在拳法師行遍各地後便有不少人將〔技巧的勝負〕昇華轉為〔味道的藝術〕，以煮出最美味的料理為目標。特殊技俩〔料理外送〕可以遠距離替我方人員補給。

缺點：魔法抵抗力差，但自主作戰或補給務必都沒問題。



禪師

脫離「敬畏生命」而進入「明心見性」的密教苦行者，擁有坐看花開花落的胸懷，特殊能力〔梵音不息〕使周圍之人不受迷惘，不受怯眼影響。

缺點：補給範圍較小，必須和夥伴保持一定距離。



灸炎師

比藥師更懂得治療伙伴的人，那隻長針更是敵軍的惡夢。喜好是用針插敵人的穴位，而諸如區區骨折、重傷之類的，絕不被她放在眼裡。特殊能力〔移筋轉脈〕能自動解除特殊狀態。

缺點：特殊技巧能讓敵人遭受打擊，但需耗靈力較多，若無適當補給將後繼無力。

馴獸師

充分了解野獸的特性，使用灌入肢體語言的短鞭，啓發人類潛在的獸性，提昇能力。特殊能力〔愛的教育〕能使敵人無法反擊。

缺點：[illegible]若無法發揮專長，將只是一個平庸的角色

主教

以高級回復以及淨化特殊狀況為主的最高級職業，若有長期抗戰的狀況絕少不了她，因為不論是多嚴重的傷害，都能在她們的回復法術下治好。

缺點：[illegible]

遊藝人

盜賊工會裡最了解每一吋土地的人，製作偽造情報讓敵方混亂如翻手般簡單。玩些小把戲吸引人們注意後，順便拿走關注者的意識也是常做的事。特殊能力〔寶地生財〕可以在攻擊敵人後，向圍觀的敵軍收取表演

缺點：攻擊力路低，而且儘可能別正面與敵人交鋒。



瑪雅民族

[illegible]

崇拜月之魔力，而獲得老鷹般鳥翼及鳥爪的瑪雅人。因為月亮的詭譎多變，促使她們總是在飢餓中煎熬，把戰場上每個能抓到手的東西，通通吞進肚裡。是瑪雅部隊中最難纏危險的一支。

缺點：[illegible]

[illegible]

半人半鳥的美女，她們對人的致命吸引力當然不只如此。天生美妙的歌聲，能控制人的心魂使人喪失自我，在自己周圍能製造〔聲音結界〕使得法術無法吟唱，如果有數位瑟倫一起唱和，那效果更是明顯。

缺點：[illegible]



[illegible]

受到光魂與大地的雙重庇佑下，瑪雅人將變成身上覆有青銅鱗片的獸牛戰士。極度厭惡腥紅色。不小心觸怒她們就會知道什麼叫「兇暴的野獸」。

缺點：[illegible]



[illegible]



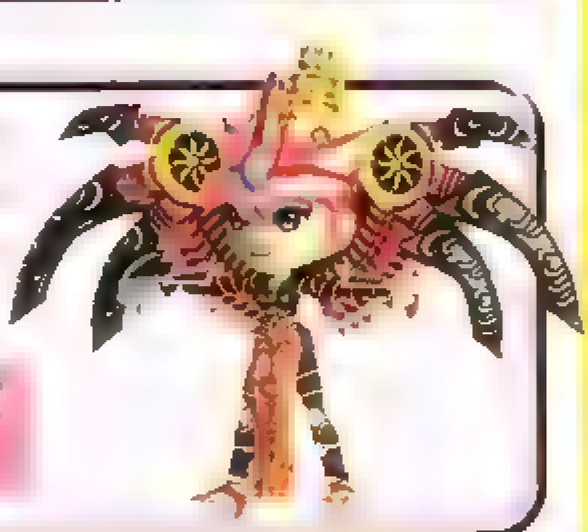
當瑪雅人在月下洗禮至純潔後，便進化成優妮寇恩。攻擊與治療皆長，但真性純良的她們討厭紛爭，常常會避開戰爭場面。

缺點：[illegible]

[illegible]

凝結太陽與天空光芒的美麗金翅鳥，總是高高的飛在雲絡深處。飲山水、食毒蟲，一般的藥物或是下咒對她不但無效，還會加倍反彈。

缺點：[illegible]

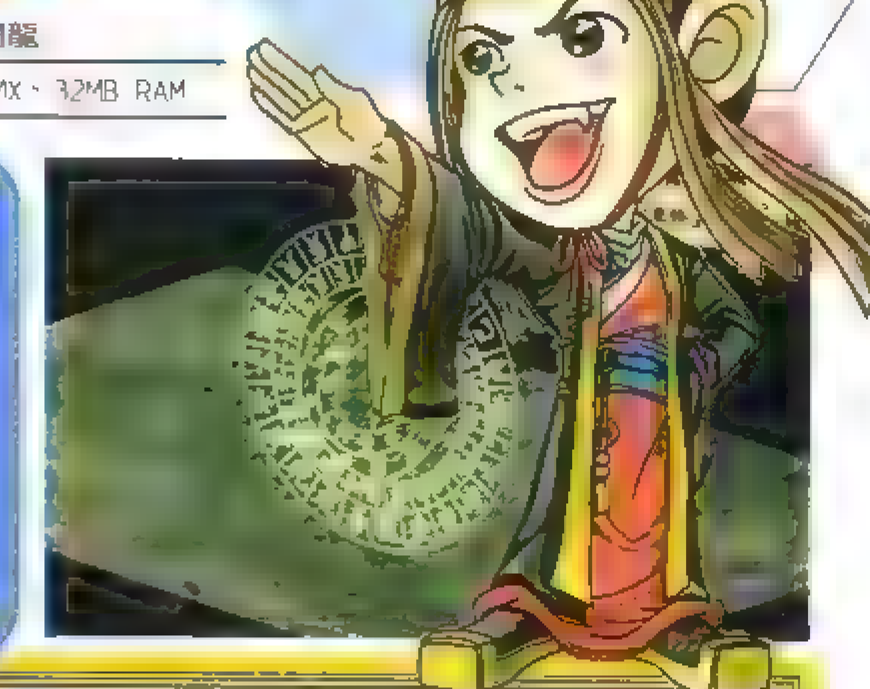


金庸群俠傳

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　系統需求：P 166 MMX、32MB RAM

預定推出日 [illegible]年 9月

自上一片勇闖俠客島資料片開放以來，金庸正式進入航海時代，而葵花寶典資料片，已經預告將會開放自創武功系統的重大功能，這一個新系統的出現，也正式宣佈了金庸即將進入另一個境界囉～滿足玩家無限想像的創造空間，呵呵～這裡就為大家介紹自創武功的最新功能吧！



自選武功合成光影

提到自創武功的功能，大多數的玩家想必也躍躍欲試，自創武功除了可以單人自創武功外，也兩個人同創合體技能呢！而且自創武功的功能不但有眾多的武功讓玩家自由創造，如刀法、劍法、鞭法、掌法等，玩家還可以替武功命名，除此之外，系統還能提供數十種各具特色的武功光影供玩家挑選，可以看見這個功能的創意十足，不過並不是每一個玩家都有能力可以自創出一套新武功，一般來說，想要創造出一套具有特色和威力強大的武功，玩家本身必須要具備一定的武學基礎，例如想要自創劍法或掌法的玩家，一定得先具備基本武功中的基本劍法和基本掌法，只有基本武功基礎紮實，才能夠在原本的武學基礎上另闢蹊徑喔～自創武功的玩家除了須要具備一定的武功基礎外，實戰經驗、江湖歷練、名聲值也會有一定的條件限制。



▶ 為自己創造的武功取個響亮的名稱



▲ 挑選武功光影
▼ 選擇自創武功種類

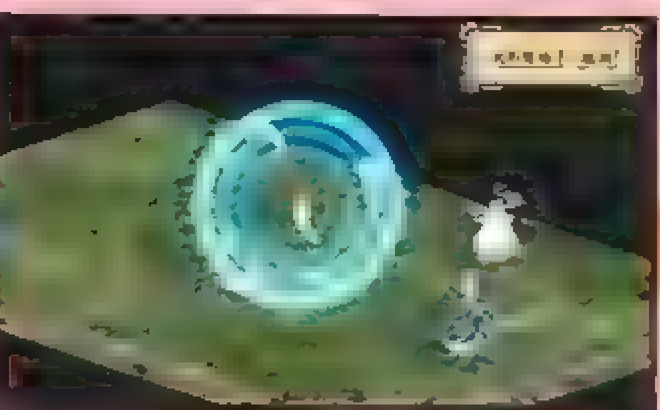


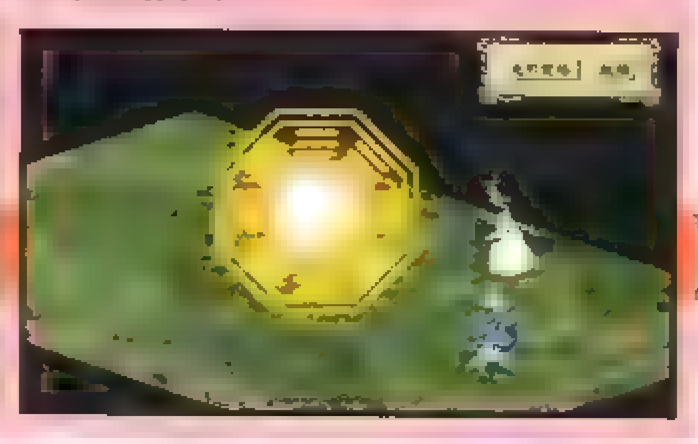
新增同門比武功能

葵花寶典資料片[illegible]，也針對遊戲中的十[illegible]個門派，設計了門派內比武的功能，同門比武[illegible]各個門派的好手在門派內有揚眉吐氣的機會，只要[illegible]，並且奪得冠軍，就可以得到各個門派特製的珍貴裝備，這些[illegible]特殊裝備，將能針對特殊武功的攻擊[illegible]等，產生[illegible]效果，也就是說，如果敵人使用會造成[illegible]，玩家只要穿上具有[illegible]的特殊裝備，就會有[illegible]效果。同門比武最特別的是，[illegible]，都會由系統增加一個[illegible]的稱號。









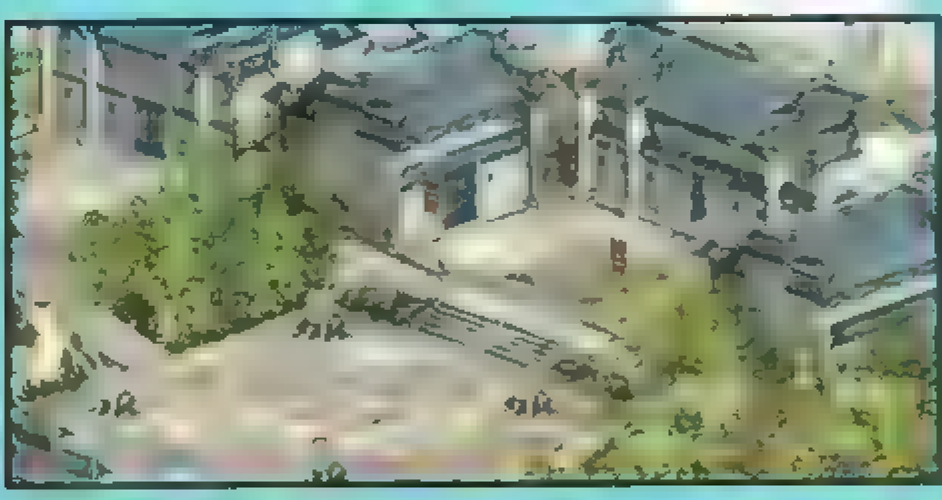
葵花寶典任務給你報報

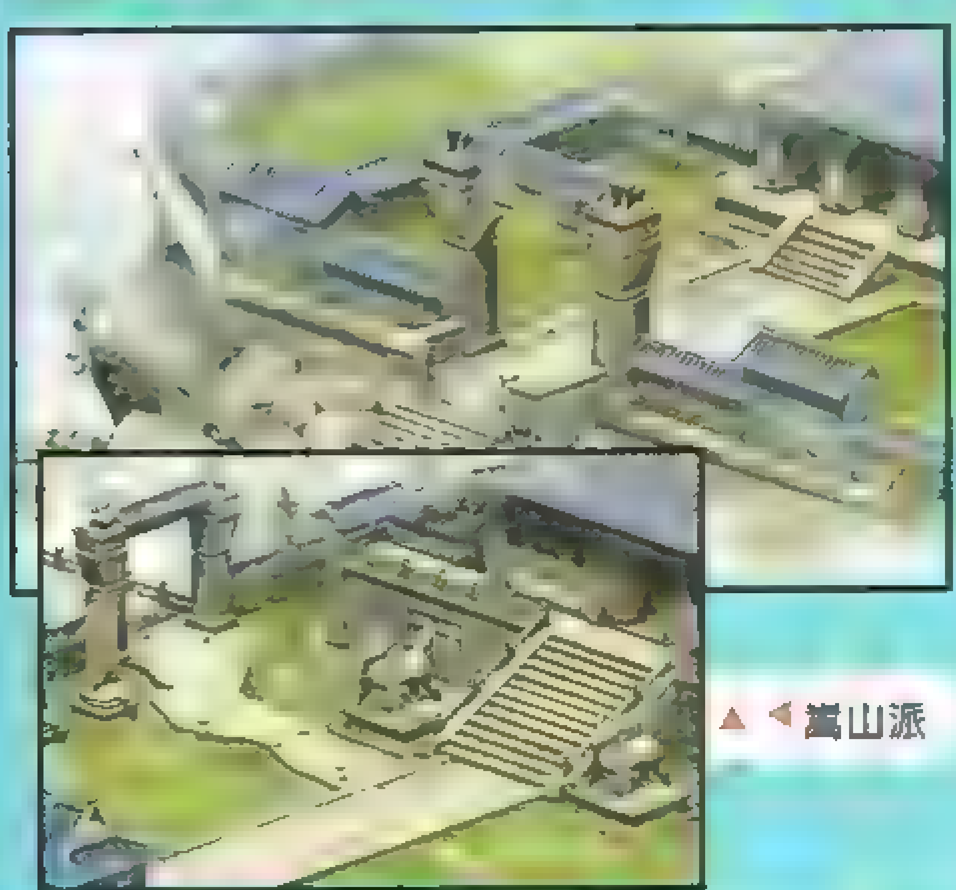
金庸最大的特色，就是每次發新資料片，除了會開放新的功能、場景與NPC外，最特別的就是同時也會開放一連串的新任務，葵花寶典資料片也不例外，上一期介紹過眾多新場景後，現在就來看看葵花寶典的新任務吧！

五嶽劍派

五嶽劍派的華山、恆山、衡山從金庸上線時就已經開放了，相信大家都不會陌生，而嵩山、泰山開放以後，五嶽劍派就算是正式到齊。五嶽劍派在金庸的江湖裏占有十分重要的一席，關於五嶽劍派的任務[illegible]，除了有泰山派受到[illegible]之外，還有[illegible]的各門派比武較鬥，以及五嶽[illegible]的任務。

▼泰山派





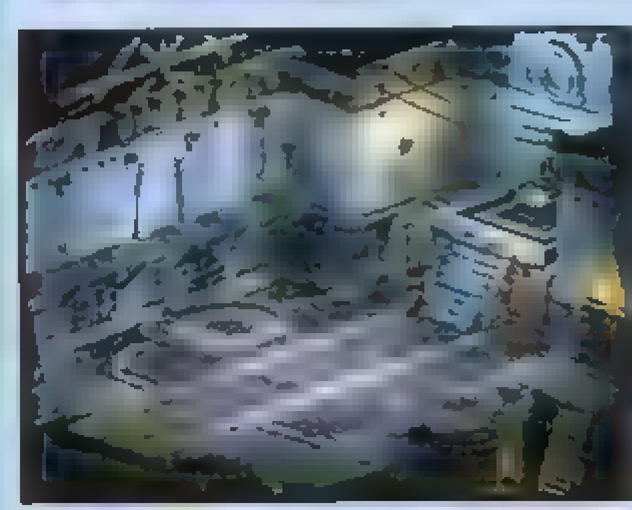
▲◀嵩山派

少林易筋經即將開放

[illegible]目前已有葵花寶典、辟邪劍法、吸星大法三款絕世武功會開放嗎？[illegible]就大錯特錯囉，其實遊戲每隔一段時間，金庸群俠傳都會陸續開放最新的門派武功，而新資料片中雖然以[illegible]款武功為主打，不過還有一個大家耳熟能詳的易筋經也會開放喔。易筋經[illegible]非常重要的內功[illegible]，[illegible]體內的數種[illegible]，[illegible]少林非本門不傳的特殊武功，現在各門[illegible]，只要通過少林寺的正邪對戰的任務，就有機會學習這套上乘內功喔！

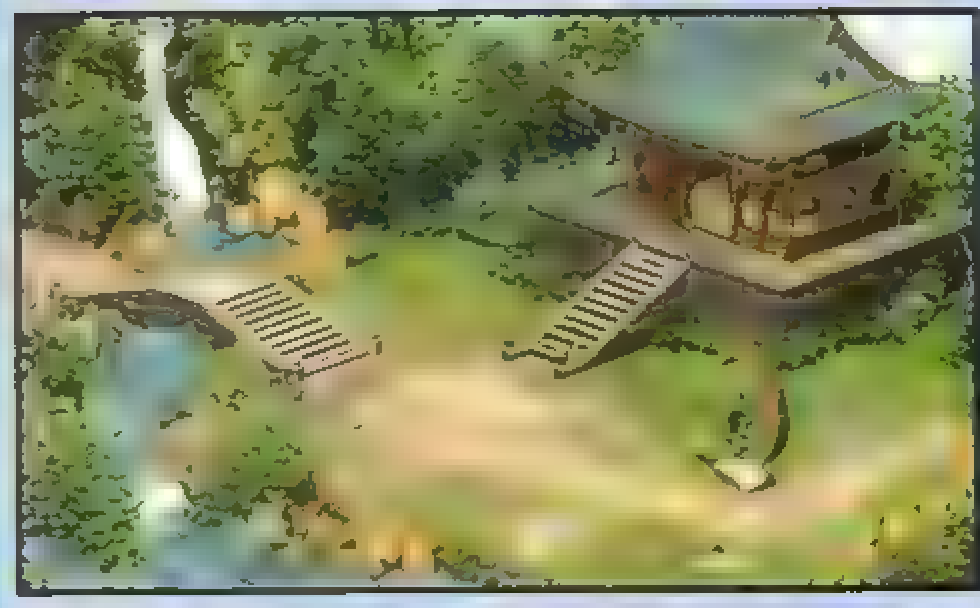
你爭我奪的江湖世界

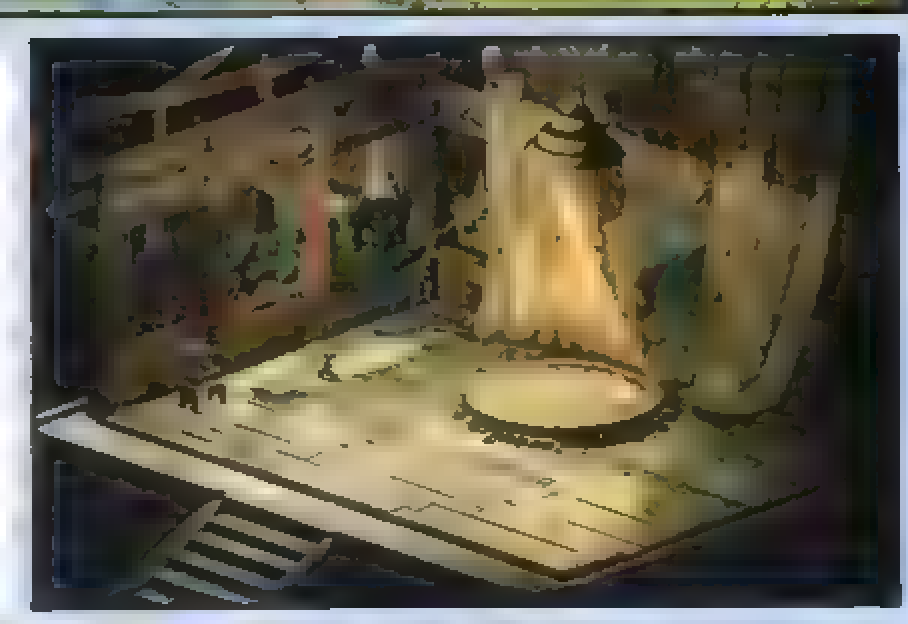
葵花寶典資料片任務的主軸，就是圍繞在辟邪劍譜與葵花寶典這兩套武功上，因此關於這些武功的任務[illegible]很多，[illegible]的林家祖宅向陽巷，都是和學習辟邪劍法密切相關的任務，而黑木崖與東方不敗隱居的花園內，則藏有學習日月神教不傳的葵花寶典相關任務。



◀日月神教內的大殿

▼東方不敗隱居的花園



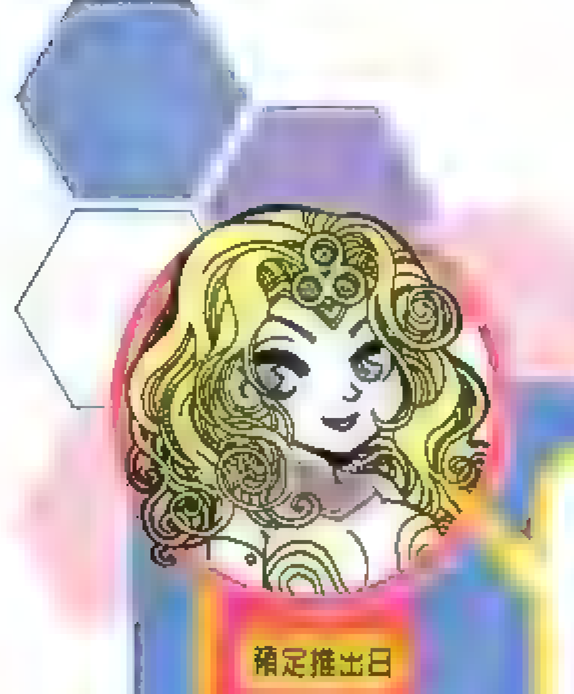


▶東方教主的香閨

狂風刀法任務

田伯光在新資料片中扮演了一個非常重要的角色，除了有學習[illegible]基式的任務外，[illegible]狂風刀法的任務有關，這兩個任務十分有趣的共同點，都是從田伯光調戲一名女子開始，[illegible]基式是已經開放的華山派進階任務，狂風刀法則是[illegible]給喜愛[illegible]的玩家來解，讓學習刀法的玩家有機會學習到田伯光的生成名技。

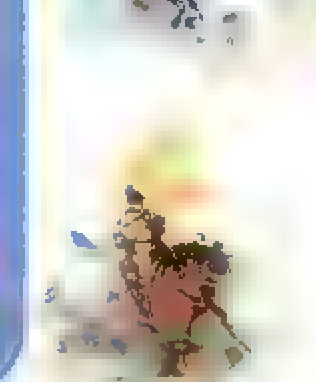
三國演義Online
三英戰呂布



▶ 研究製造所：中華網龍　▶ 販賣流通所：中華網龍
▶ 遊戲類型：線上角色扮演　▶ 科技需求：P-166 MMX、64MB RAM、連線裝置

預定推出日
年
10月

繼三國演義Online在7月分正式上線之後，第一次的資料片也將要在10月上市了，出片速度真是出乎少雷統意料之外的快啊，這次即將在十月與玩家見面的三國演義Online新資料片——三英戰呂布，會開放許多的新系統、新任務、新絕招及新技能等……，尤其是國戰系統的部分，聽說也會加強讓人民們在戰爭時的刺激感受，究竟實際狀態是如何呢？就讓我們來看看吧！





這次的資料片主要的時間設定為接續第一片「黃巾公之亂」之後，由於十常侍的肆虐，導致政局一片不安，在何進大將軍召集諸位大臣的秘密商討之下，決定要誅除這些宦官，以安社稷，不幸因為秘密洩漏，招致何進被殺，更讓之後的董卓得以進佔京城，廢少帝、立獻帝，開啟了董卓之亂的根源。

同時這個時候也是諸位三國英雄的崛起之時，袁紹、曹操、劉備及孫堅更是此時的重要人物，這部分都將在未來的歷史任務中讓玩家可以親身體驗相關的劇情。



國戰開打囉！

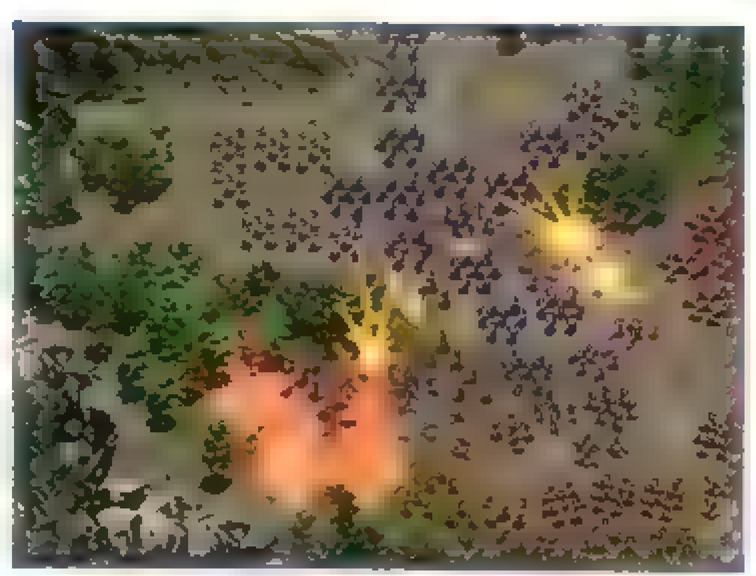
國戰的發起將由義勇軍的頭目來彼此宣戰，初步的國戰規則、戰鬥模式等資料如下：

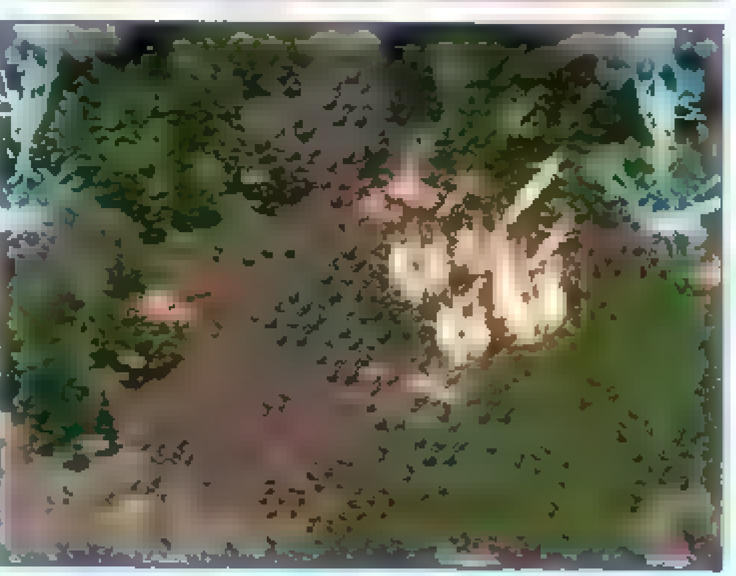
□ 開　　戰：由義勇軍頭目發起宣戰。
□ 戰鬥型態：即時制＋限時制。
□ 戰　　俘：兩方對戰，勝方可將敗方的戰俘關到監牢。
□ 兵　　種：一次上場目前可帶四種戰鬥兵種、一種運輸兵種：騎兵、槍兵、弓兵、步兵、運輸兵。

◇ 開戰時間：遊戲時間中每個月舉辦一場。
◇ 判斷方式
1. 一定時間內完成攻防戰。
2. 所帶兵量完全被對方消滅，即被判定戰敗。
3. 軍師死亡後，軍隊便無運用計謀者，僅能純 PK ，PK 輸的一方即被判定戰敗。
4. 主將一被殲滅，即被判定戰敗。

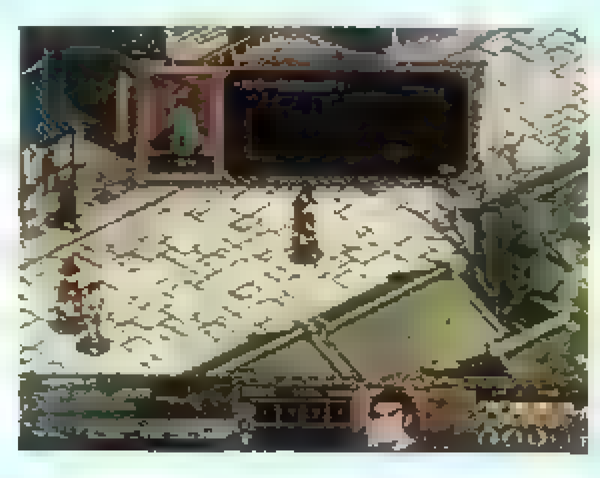
◇ 帶兵上限量：
1. 最大帶兵上限量：將由玩家的等級及頭銜決定。
2. 實際帶兵量：實際帶兵量將由頭目決定，舉例來說，玩家本身的最大帶兵上限量為2萬人，則頭目可以自由決定給玩家1萬人或是5千人的帶兵量，當然也可以給到上限2萬人。

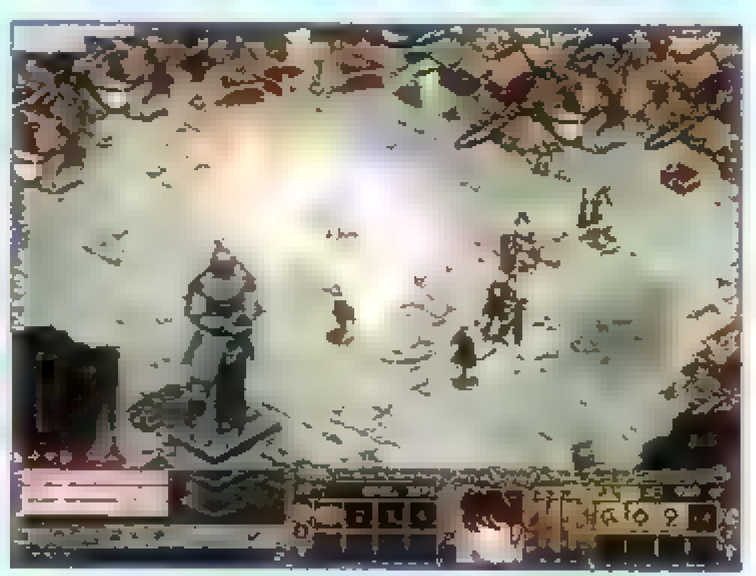
◇ 參戰人物限制：玩家上場人數上限為雙方各50名，也就是一場戰役將會有100名玩家同戰，每人可帶五種兵種上陣。戰爭中，玩家若有傷亡可隨時補上候補玩家。











國戰軍備技能是很重要的喔！

這部分與義勇軍的經營有很大的關係，所有玩家的工作物資在捐獻出來後，可在平日籌組義勇軍時，利用技能製作國戰專屬武防及物資，因此頭目再進行工作分配時，要多注意人力分配，務必將資源做最有效的利用，以建立完整的供給系統，才能在未來的國戰中提供源源不斷的補給。





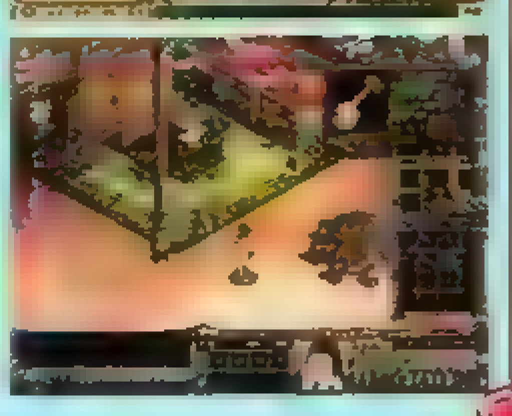
趕快把文官武將全部登錄吧！



開放登用歷史文官武將功能，初期文官可協助玩家執行內政，後期武將可協助國戰，玩家的理念及魅力高低是影響能否登用這些歷史npc的要素之一，也可以當做是一種傭兵系統，當然所登用文官武將的能力高低，也將影響他們對內政經營及國戰的效用喔！

操作介面要改了啦！





這次針對介面部分，為了讓玩家可以享受更人性化的操作，因此也會有大幅度的改變，讓玩家可以耳目一新喔！

1. 取消轉換快捷模式及對話模式指令(alt+z)，直接按enter即可發話。

2. 情感指令改為介面操作及字串指令(新增)輸入並存。

3. 快捷列與物品列合併，畫面右下角10個欄位，可按F1~F5熱鍵直接使用，F6做換行。

4. 與NPC對話框改為氣泡式話框(漫畫模式)。



快去佔一個城池吧！

成立義勇軍後玩家可開始經營【義勇軍營地】，儲備戰備物資，為國戰作準備；另外在佔領【城池】之後，則要經營城池達一定規模後便會產生【腹地】，腹地會依照城池規模的擴大而增加面積，每達到一定規模可增加部分城池功能，逐漸茁壯自己的勢力，邁向全國統　的境界。

目前暫定開放冀州與幽州兩張地圖，讓玩家可以再增加新的探險樂趣。



●冀州：南皮城、北海城、鄴城、平原城

●幽州：薊城、襄平城、北平城



可以玩騎馬打仗了喔！



這次將會開放座騎的戰鬥功能，玩家將可以享受到騎馬打仗的樂趣，不讓座騎只變成單純的代步工具，對於馬匹的培養更將區分專屬的飼養方法，不同於之前每個職業都有自己專屬的馬匹，這次馬匹基本上是所有職業都可以飼養的，最大的相異處在於馬匹顏色及各個職業專屬馬鞍的設計，也就是說玩家將可以飼養自己喜歡的顏色的馬匹，喜歡紅色的就養紅色的，喜歡白色的就養白色的，一切隨意喔！

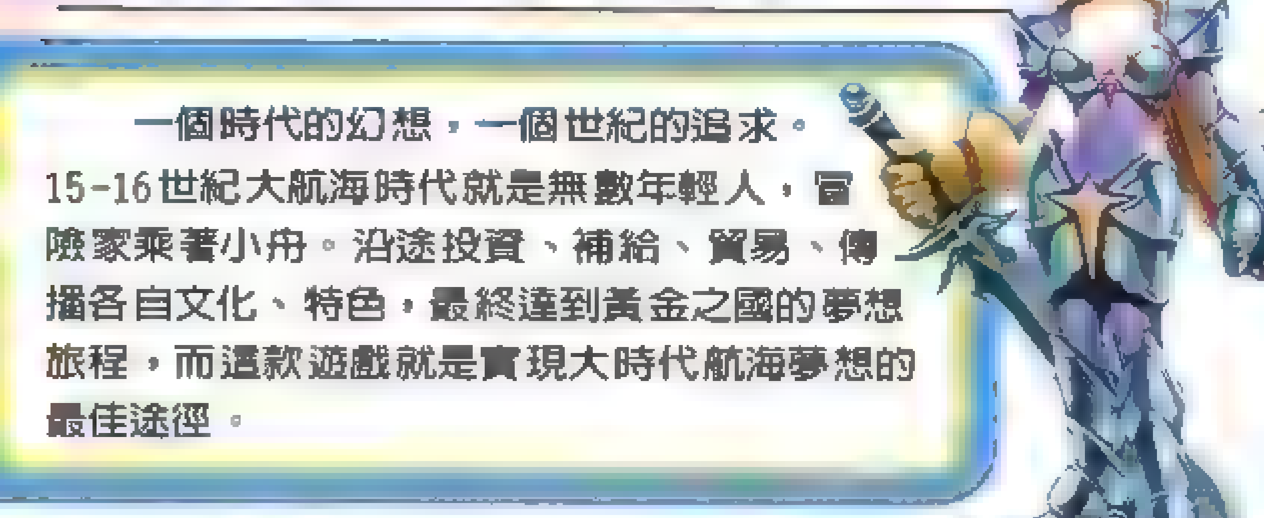




海之樂章 Psalm of Sea

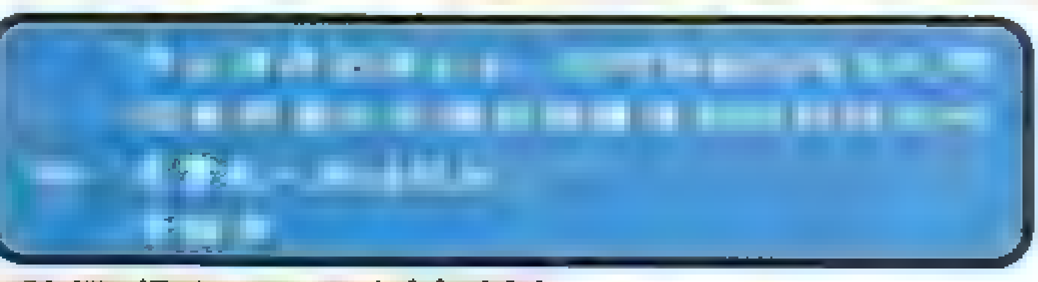
研究製造所 新瑞獅多媒體
販賣流通所 遊戲精靈
遊戲類型 線上角色扮演

預定推出日 年 11月



一個時代的幻想，一個世紀的追求。
15-16世紀大航海時代就是無數年輕人，冒險家乘著小舟。沿途投資、補給、貿易、傳播各自文化、特色，最終達到黃金之國的夢想旅程，而這款遊戲就是實現大時代航海夢想的最佳途徑。

人類史上最輝煌的探險世紀！



當航海家哥倫布發現北美洲後，越來越多的未知地域被大家發現，南美洲、非洲、澳洲大陸及南極洲，這一時期被稱做大航海時代，冒險家們用自己的智慧、知識、能力甚至生命去換取一個個標上地圖的新地名和那無可比擬的巨大榮譽。



故事背景發生在15~16世紀的歐洲地圖

開啓線上的大航海時代

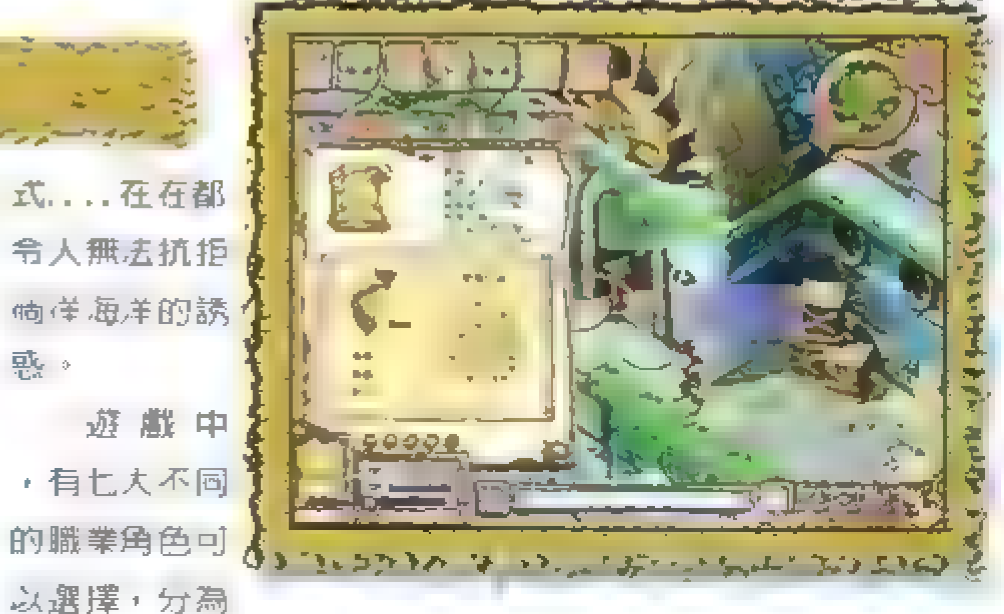
《海之樂章》的故事，發生在15~16世紀的歐洲，當時在西方人眼中，古老的東方永遠都是那樣的神秘，很長一段時間以來，他們只能通過諸如《馬可波羅遊記》這樣有限的渠道來瞭解這片"堆滿黃金和香料"的大地，但自從十字軍東征以來，僅有的陸路通道也被土耳其人切斷了，在種種情況下，無論是從政治、經濟還是從宗教傳播的角度出發，都迫切地需要當時的航海家們找到一條便捷的水陸通道，從歐洲直接通向遠東。

全新型態線上遊戲

《海之樂章》融合了多項遊戲要素，除了一般角色扮演性質外，還有動作、海上戰鬥、以及經營、策略、貿易交易的成份，還具備了解謎、冒險的特性，在遊戲畫面的設定上，更具有令人難以抗拒的美感。遊戲中以非常典雅、細緻的歐式建築為市鎮設計，還有充滿日式可愛畫風的介面、人物、道具、郊外場景，在海上風光的設計更是不俗，作戰激起的浪花、體型龐大的鯨魚、各式船艦的獨特樣式....在在都令人無法抗拒嚮往海洋的誘惑。



成為海盜是賺錢最快的途徑



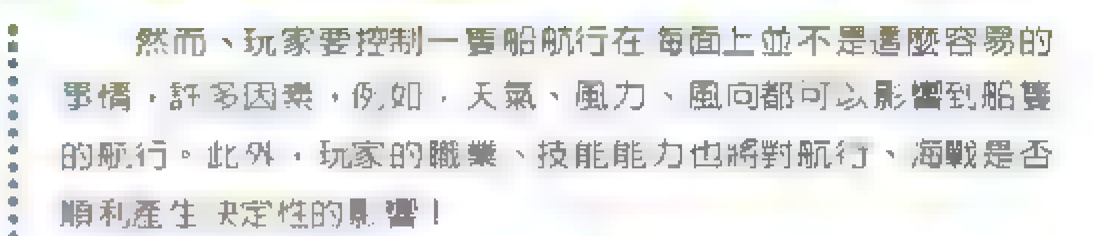
遊戲中，有七大不同的職業角色可以選擇，分為劍士、火槍手、傳教士、占卜師、小偷、流浪者、商人。每個人物的能力特色都有很大的不同。除了職業身份之外，玩家還可以選擇同時擁有海盜這個特殊身份。一旦你決定成為海盜，就必須放棄任何港口間的貿易活動，而且不能在有NPC保護的航道上出沒。如果更進一步變為通緝海盜，貝可能成為許多賞金獵人的追逐的獵物。然而，這一切的付出都是有價值的，因為海盜是獲取金錢速度最快的人，可謂是"高風險＝高報酬"。而且不管在遊戲中還是電影、小說裏，海盜往往都是強者的象徵，像是"金銀島"中的獨腳船長"西爾佛"一樣，只有真正的海上男兒才有資格成為海盜。

登上夢中的金銀島

目前整個《海之樂章》的世界裏存在30多種未知的神秘寶藏（以後當然會增加更多啦！），每個寶藏都對應著一張藏寶圖，而且分成數塊碎片分佈在世界各地。冒險的過程中，玩家將會有很多機會拿到這些碎片，例如：完成任務獲得、殺死怪物拾得、在流浪商人處購買，或者與其他玩家交易，得到更多的地圖碎片。然而，在單獨的地圖碎片上是無法發現任何秘密的，只有當所有的碎片完整的拼接在一起的時候，玩家才可以通過敏銳的直覺，發現那不為人知的藏寶地點。

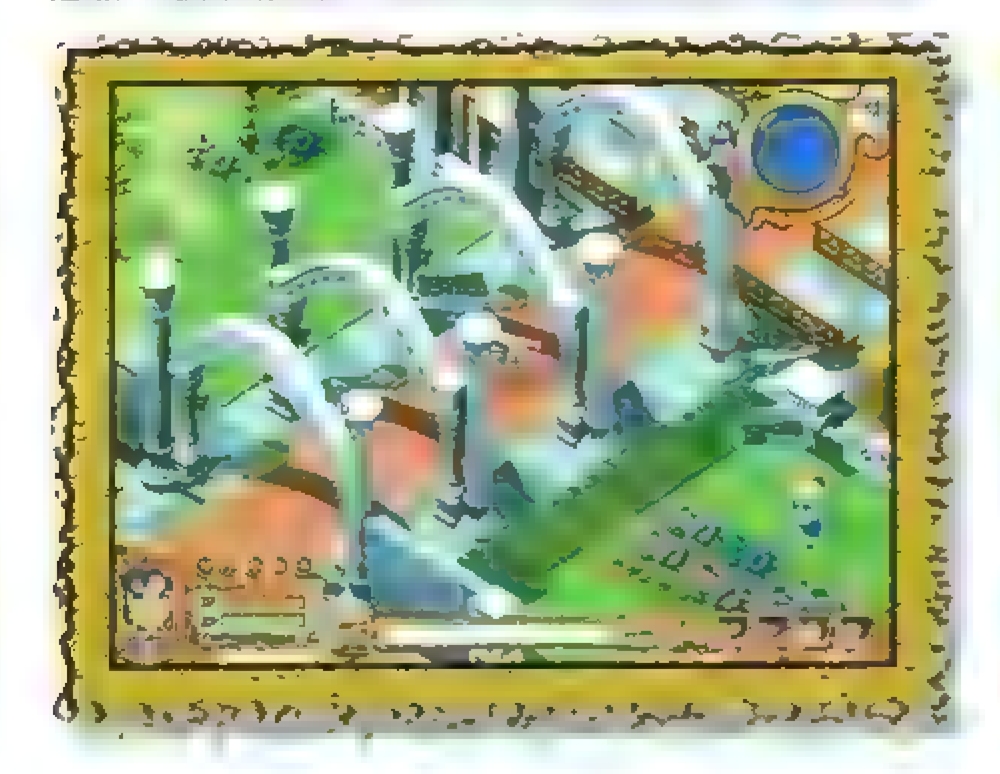

在冒險過程中，玩家將會有很多機會拿到寶藏碎片

遨遊七海的英雄　精細的海戰系統



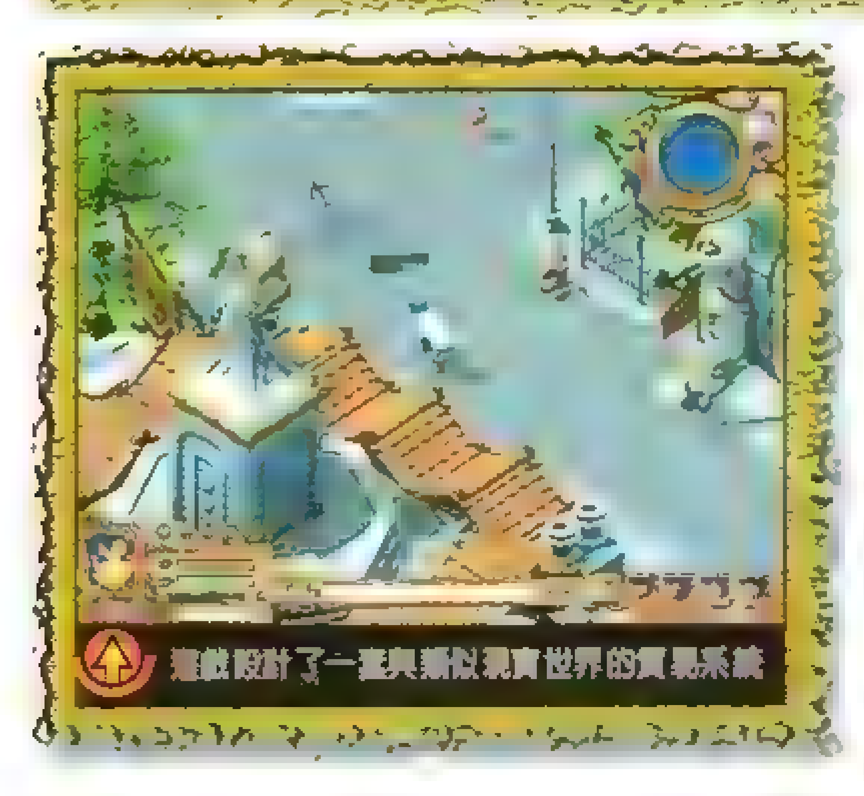
在遊戲中，除了陸戰之外，《海之樂章》最大的特色就是海戰。玩家在航海畫面中直接以船隻的形態出現，也就是說玩家控制的就是各色各樣的船隻，商船、戰艦、探險用船、多用途船、隱藏船隻等，遊戲中出現的船隻種類將超過50種。

然而，玩家要控制一隻船航行在海面上並不是這麼容易的事情，許多因素，例如，天氣、風力、風向都可以影響到船隻的航行。此外，玩家的職業、技能能力也將對航行、海戰是否順利產生決定性的影響！



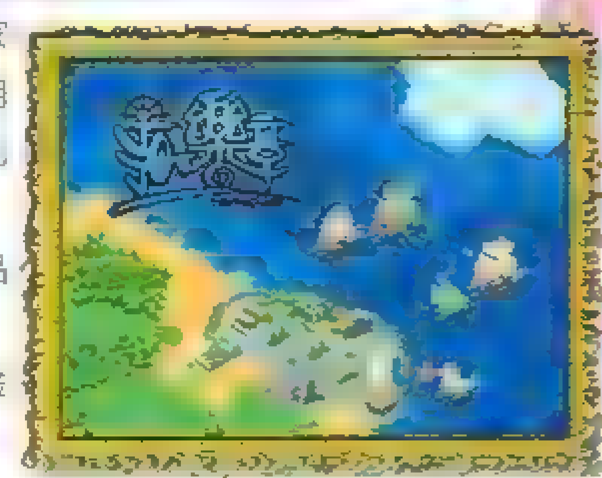

除了陸戰之外，《海之樂章》最大的特色就是海戰了

比擬真實世界的貿易系統


遊戲設計了一套與類似現實世界的貿易系統

金錢是萬能的，擁有了金錢，就可以擁有一切，的確，通過武力掠奪是迅速致富的途徑，但同時也要承擔失敗的危險、付出巨大的代價。而大多數的商人，則通過他們敏銳的嗅覺，利用貿易的手段，控制整個社會的經濟。為了讓玩家更深入地體驗到當時貿易的樂趣，並防止在遊戲世界中出現通貨膨脹，《海之樂章》還專門設計了一套與現實世界相類似的貿易系統。

在《海之樂章》的遊戲世界裏，大大小小坐落著三十餘座城市，每個城市都有其獨有的特產品（特價品的價格受需求性、季節性、出貨量、流行性的影響），並且會根據每個城市的特性對某些商品有大量的需求。玩家可以利用這些有利的情報，進行商品的販賣，以獲得金錢。





仙劍奇俠傳二

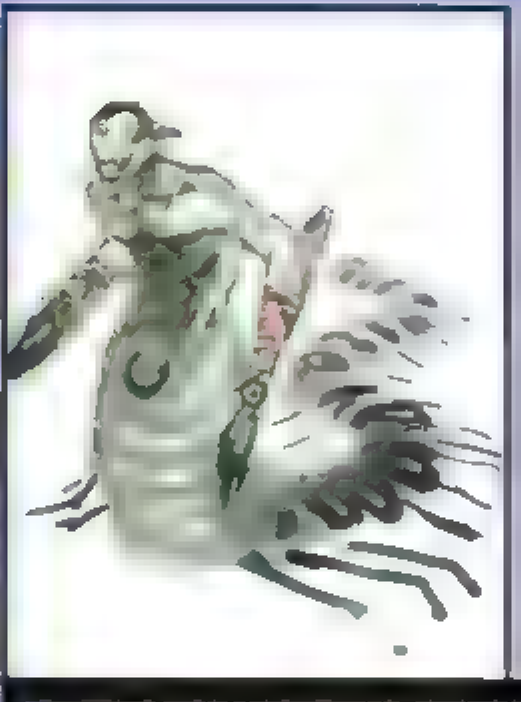
研究製造所：大宇資訊　販賣流通所：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演　科技需求：未定

預定推出日 [illegible] 年 12 月

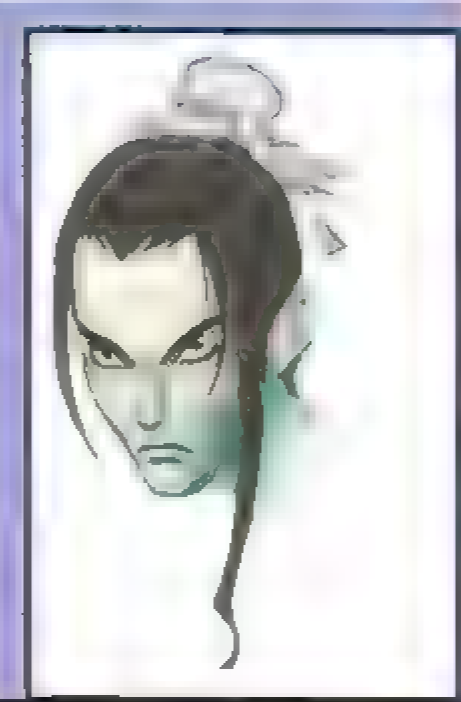
《仙劍奇俠傳》這款國人自製的角色扮演遊戲，在1995年7月發行後，不僅引發空前的熱潮，甚至還在國民排行榜中高居長達兩年的榜首，也在SEGA Saturn上推出遊樂器版，所以稱之為國產角色扮演遊戲中的經典一點也不為過。由於最近《仙劍奇俠傳二》的開發消息塵囂甚上，因此仙人決定趁機突進大宇內部，找到製作遊戲的相關企劃人員，在本仙人的無邊法力之下，該人員終於吐露出《仙劍奇俠傳二》的目前秘辛～

仙人：《仙劍奇俠傳二》的開發籌備是從什麼時候開始的？

企畫：其實自從《仙劍奇俠傳》發行沒多久，《仙劍奇俠傳二》就已經開始在籌備了！但因為一代如此地受歡迎，所以二代製作起來備感沉重，經過這麼多年，不知道推翻了多少的基本規劃跟企劃內容，更捨棄了無數的設定與美術草稿，如今終於塵埃落定，確定了整體的製作方向。

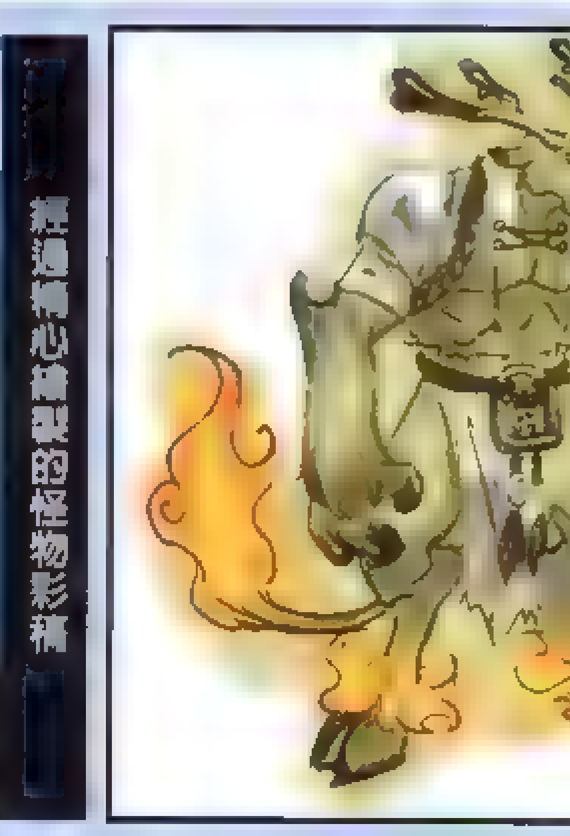


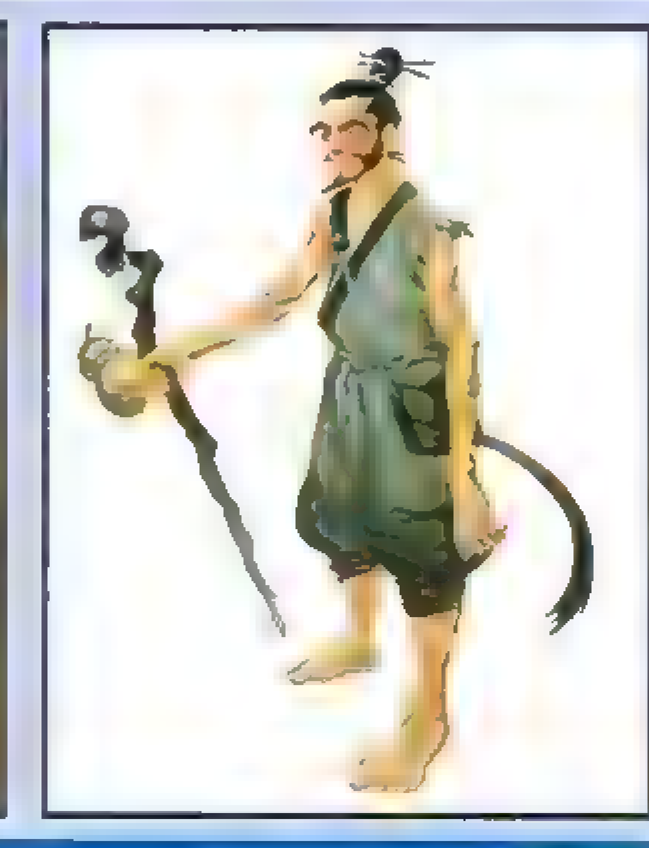


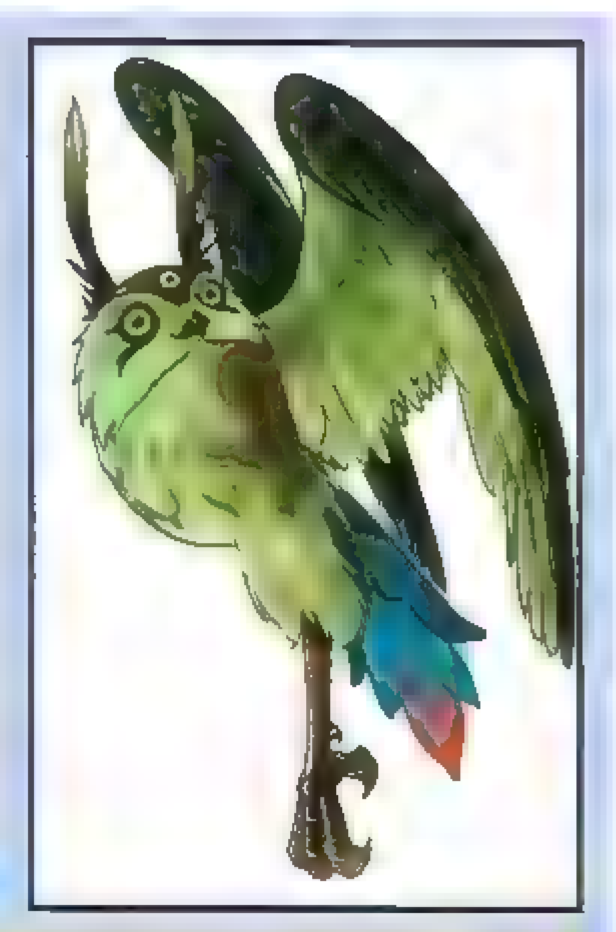


水墨風格的設定稿

經過精心繪製的怪物影稿







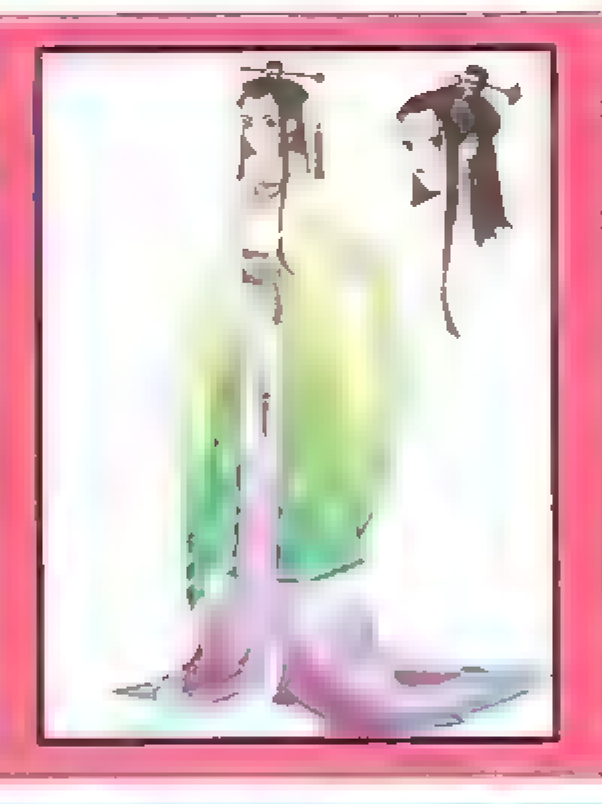
仙人：可以提一下《仙劍奇俠傳二》的製作方向嗎？

企劃：我們認為，《仙劍奇俠傳》的故事之所以能比其他遊戲更能引起玩家的共鳴，就是因為它的故事圍繞著"情"這個主題上。在遊戲所要表達的概念上，《仙劍奇俠傳》一代的主旨是在於"宿命"，而二代的中心主旨則是"寬恕"，這是經過這麼多年來唯一不曾改變的。

所謂的寬恕，不一定是原諒了仇恨的對方。除了仇恨之外，人類還有許多複雜的情感，有些是迷惘，有些是癡情，有些是誤會。當所有仇恨、迷惘、癡情或誤會都真相大白、真情流露時，會使人頓悟得更深一層的道理，這時他將對於世間中人事物的看法或認知將會有完全不同的理解，對我們來說，這何嘗不是一種寬恕的表現呢！

[illegible]聽起來頗具噱頭，那二代的整個故事和第一代有何關係？

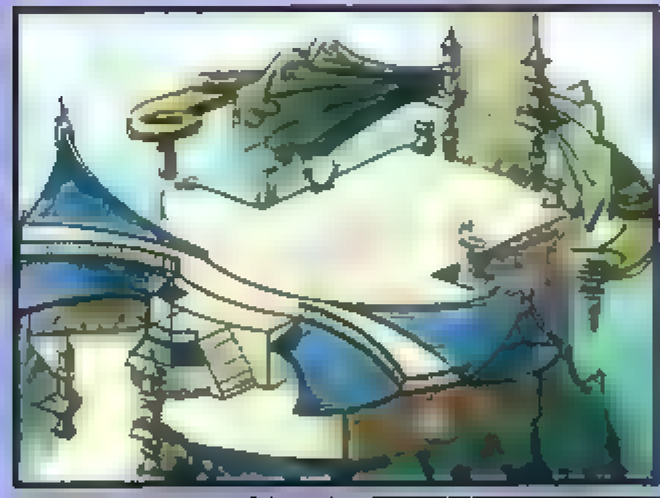
企劃：基本上，二代的故事是在一代故事結束的八年之後，至於二代的男主角，就是和李逍遙同一個村子的王小虎（還記得嗎？），還有李逍遙的女兒李憶如，以及另外兩個女主角，這些人將會交織出一段錯綜複雜的故事來。當然，也有些一代的角色及全新的人物會在二代中出現，遊戲將會把前後兩代發生過及即將發生的恩情、恩怨等糾葛，作一個完整的交代。



這兩人在遊戲中會扮演何種角色呢？







初步繪製的的場景設定稿

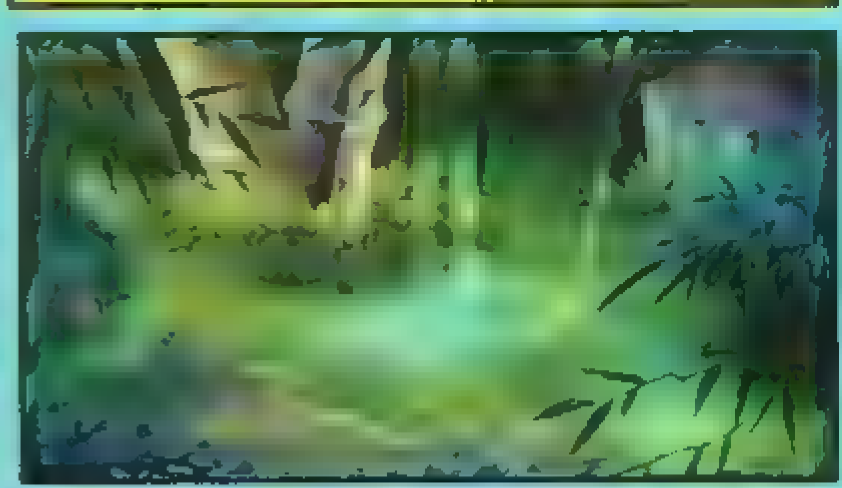
[illegible]仙劍奇俠傳二[illegible]的美術是否將會採用當下流行的3D呈現？

企劃：不會。我們內部也曾為了要使用2D或3D的呈現方式，而一直爭持不下，後來一度決定以3D方式呈現，連3D主程式都已經開始開發，但是最後還是決定改回2D的方式來製作遊戲，因為我們認為2D手繪的感覺還是最能完美地詮釋《仙劍奇俠傳》的感覺。為了這個決定，我們放棄了不少已經製作好的場景跟人物模型，這也使得《仙劍奇俠傳二》必須多等一些時間才能跟大家見面。

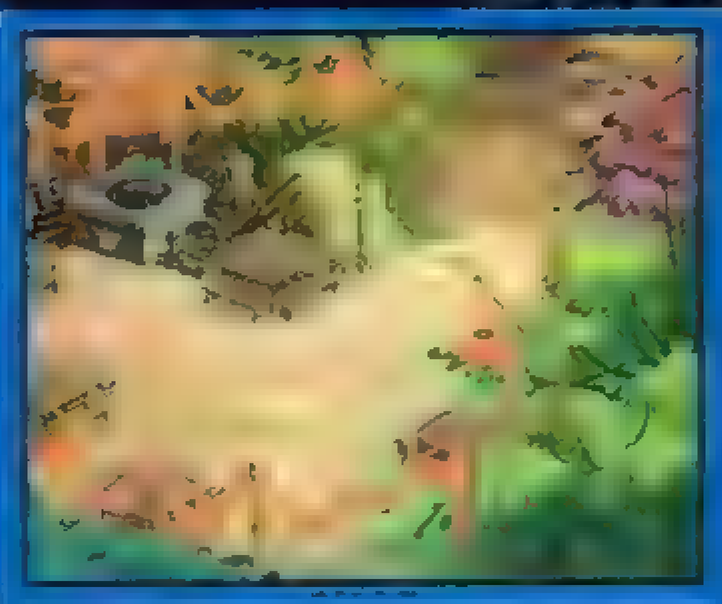


[illegible]在這個無滑鼠不行的視窗時代，操作方法是否會支援滑鼠呢？

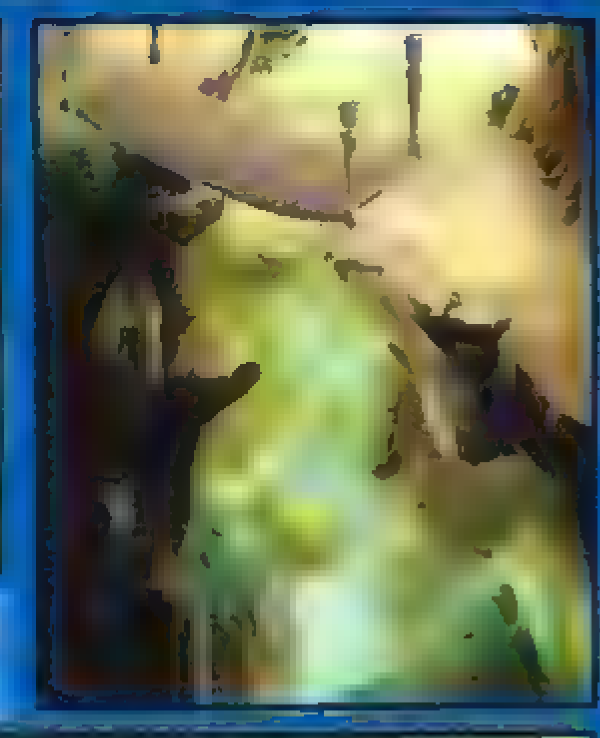
企劃：當然！遊戲支援了滑鼠、鍵盤、搖桿三種操作方式，不再堅持只有鍵盤，而且我們還特別為這三種操作方式都作了最佳化的設計，介面上也保留了一代讓玩家易上手的優點，絕對有過之而無不及，所以請玩家們放心。











企劃：是～《仙劍奇俠傳二》的戰鬥依舊保持和一代一樣的斜角及回合制的遊戲方式，維持原先一代的傳統與風格，但是在攻擊、動作、召喚等部份，我們也作了相當程度的變更，務求更華麗、更有震撼的戰鬥效果和感受。

由於發表會在此時，該企劃已經到達極限，無法再透露出其它訊息，所以只好請各位再忍耐一陣之後的詳細報導，本人一定會挖出更多不為人知的……

戰地風雲1942



研究製造所：EA　　發售代理商：美商藝電
遊戲類型：第一人稱射擊　　系統需求：未定

預定推出日 年 9月

以戰爭為主題的遊戲雖然在市場上從不缺席，然而在《重返德軍總部》熱賣之後，以第二次世界大戰為時空背景的射擊遊戲，變得特別受到電腦遊戲設計師和玩家的青睞。本文為玩家介紹的《戰地風雲1942》(Battlefield 1942，暫譯)與EA日前推出的遊戲—《英雄勳章：聯合作戰》(Medal of Honor： Allied Assault，暫譯)具有異曲同工之妙，特別是雙方都把畫面處理得極具真實感，而且都把動作全完融入劇情中，讓我們緊接來看這款即將有中文版的遊戲內容：

以2次大戰為背景的遊戲

《戰地風雲1942》是一套戰術性第一人稱射擊遊戲，它以大規模的多人共玩戰鬥為主，結合了二次世界大戰著名的陸、海、空單位與"類型制步兵戰鬥"(class-based infantry combat)，將玩家帶入一場重返史實的全面性戰爭。玩家在遊戲中雖然由一位未獲頭銜的軍官幹起，但你卻能執行與指揮官相當的戰術行動。當你因為戰功晉升時，你將會獲得越來越多有關於敵人的情報，接下來就會被寄予厚望來達成更重要、更艱難的任務，然而有些任務是需要保員協助才能順利完成。

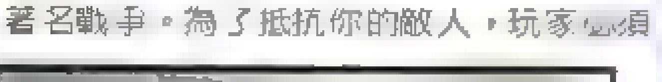


鎖定目標，準備射殺。

乍看之下，《戰地風雲1942》和去年推出的《第二次世界大戰線上版》(World War II Online)有些類似，《第二次世界大戰線上版》是一套線上多人連線的遊戲，其設計以各種車輛單位的戰鬥模擬為主，然而就整體來看，《戰地風雲1942》倒是比較像《銀河爭霸戰二》(tribe 2)，只不過不同的是，前者是以第二次世界大戰為時空背景，遊戲的戰鬥地圖適合數十位而非數百位玩家廝戰。《戰地風雲1942》預計今年9月由美商藝電代理發行，而且是中文版本。

提供涵蓋四大戰區16張地圖

遊戲裡的十六張地圖所涵蓋的地理範圍包括：太平洋、北非和歐洲的東西戰線，將第二次世界大戰的著名戰役轉化為第一人稱射擊遊戲。玩家將在遊戲中經歷諾曼第登陸、北非戰役、中途島等著名戰爭。為了抵抗你的敵人，玩家必須在戰術原則下巧妙地使用坦克、轟炸機、潛水艇、和艦空母艦以及機關槍。遊戲所提供的16張地圖讓遊戲更切合史實，發生在地圖上的任務的種類繁多，相信將會讓玩家手忙腳亂。而遊戲的最終目的是藉由贏取一連串的大小戰役，來取得戰爭的全面勝利。





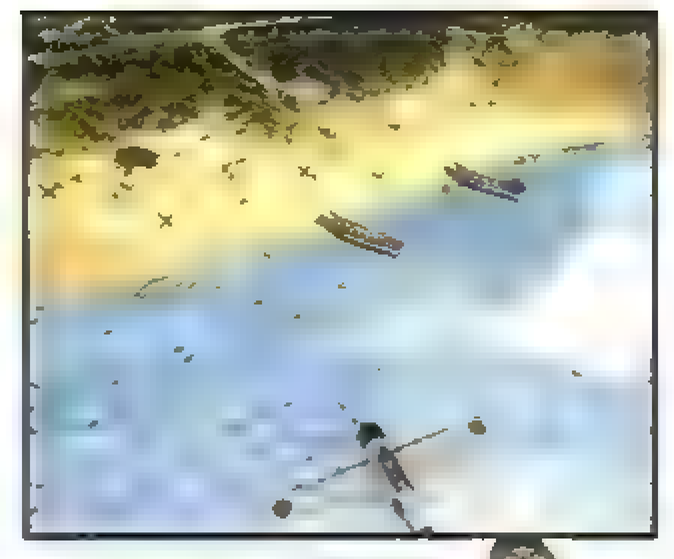


可操縱飛機和敵機對抗。









《戰地風雲1942》並非老生常談的射擊遊戲，它是目前市面上少有的第一人稱隊伍制動作遊戲，它讓玩家操控35種「戰爭機器」，在二次世界大戰戰場上縱橫。另外成功地將各種類型的戰鬥車輛加入遊戲裡，也改變了第一人稱射擊遊戲給人的刻板印象。玩家還可以扮演美軍、德軍、英軍、俄軍和日軍，並使用十九種著名的第二次大戰手持式武器。在遊戲裡，大多數的車輛將是禁得起小型火力攻擊，但每一種類型的車類在移動性上都有其限制，例如：潛水艇不能飛，戰鬥機的炸彈不能潛入水中，攻擊坦克不能爬上高聳的高山，或進入狹窄的溝壑，但步兵則可以達成坦克所無法克服的地形限制。所以，你必須比敵人更加了解這些武器的特色，方能克制敵致勝。

另外，大型的車輛單位如主力艦或戰略轟炸機可以在砲塔裡容納多名射擊手。除了武器各有其特性外，遊戲中也強調合作的重要性，例如一位手持攻擊步槍的玩家，若能在有狙擊手掩護的情況下展開行動，其前進攻擊的成效，會比他一個人單打獨鬥好得多。同理，一輛美洲虎坦克若能有空中支援，那麼它的攻擊能力就會變得如虎添翼。

攻擊敵人部隊以取得控制點

在本文撰寫時，EA剛好安排了50名自願者參加遊戲Bata版的測試工作。在測試版遊戲中提供包括日軍攻擊太平洋的威克島（Wake，1898年被美國佔領）和德軍在1941年在北非對英軍發動攻擊的行動，這兩張重塑歷史的戰役其任務目標是十分明確的：攻擊敵人防守部隊，並取得控制點或防守控制點。作為防禦者的玩家，你將會在遊戲中體驗到日本空軍以及德國坦克部隊的可怕。



以猛烈的空中火力攻擊碉堡。

[illegible]在設計風格上是大異其趣。托布克魯（Tobruk，利比亞東北部港市）戰役發生在地形高低起伏不定的沙漠地區，該地點橫跨由英軍所控制的兩大戰線。沿著這兩條戰線構築著鐵絲網、障礙物和機關槍掩體，它們是用來阻止自德軍基地蜂湧而出的坦克及車輛的防線；但事實上，英軍還是必須使用反坦克部隊以及坦克才能阻擋自沙漠攻來的敵軍。更重要的是，若你是扮演英軍，繼續或重新奪取回控制點，使它免受敵人控制將是你在這場戰役中的主要任務；反觀，若你是扮演德軍，則你必須要先控制在地圖中間部份那六座地下碉堡，另外還必須衝進托布克魯，攻下英軍的主要基地。附帶一提的是，坦克對於攻擊其側邊或後面的防禦能力較低，駕駛兵位在機艙內較不易被攻擊，但機槍手會在攻擊中會暴露於敵人火砲下，容易陣亡。







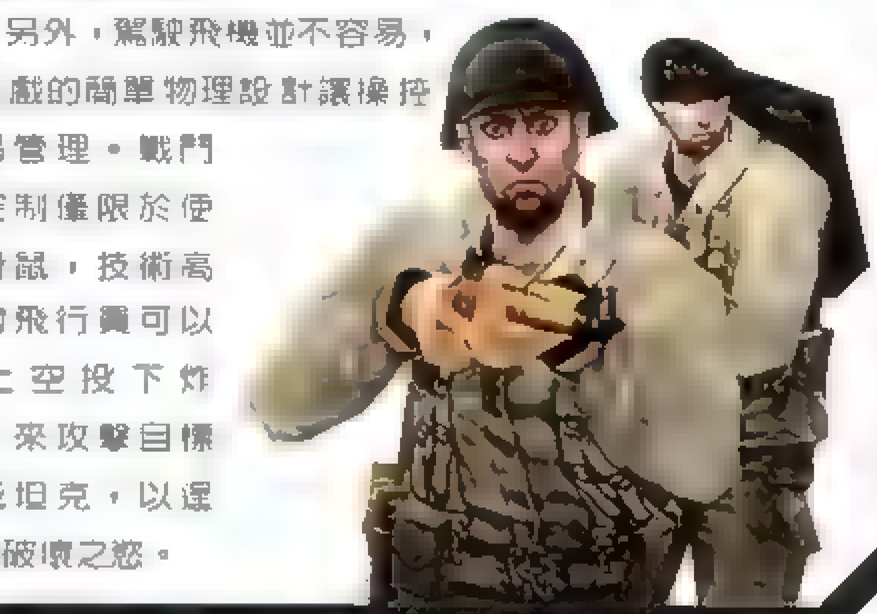
利用數字鍵來轉換使用車輛

至於另外一張地圖，日軍的部份是由威克島北岸外海上的巡邏艦及主力艦之攻擊行動展開。玩家必須在這個馬靴形狀的小島上奪取包括一座美軍機場在內等五個控制點。如果玩家在旗標（flag）點停留超過十秒，控制點便被你奪取。然而，在遊戲中防衛者可以輕易地躲在鄰近的建築物裡放冷箭，以防止旗標點被佔領。所以要成功擄旗必須厲行堅壁清野的動作。扮演攻擊者的你，能迅速跳進停在航空母艦上的數架飛機並起飛，並藉由登陸艇上岸。防砲部隊必須必須防範盟軍水雷飛機攻擊，或者駕駛主力艦並操作艦上的火炮，攻擊島上的其它地區。

具有空軍優勢的日軍，擊沉美軍船隻。

另一方面，扮演美軍的玩家則必須迎接更嚴峻的挑戰，因為他們只能藉由飛機或機關槍來擊沈日本戰艦，而且還必須同時阻擋來自四面八方的攻擊者。令你慶幸的是，為了能讓你在孤軍奮戰中求取勝利，設計師提供各種車輛來協助玩家馳騁全島，這些車輛包括吉普車、坦克、配備機關槍的武裝人員運兵車等。車輛單位（vehicle）是《戰地風雲1942》的中心，陸上和海上車輛使用鍵盤上標準的WASD或箭頭符號來控制，但搭乘坦克橫越障礙物必須轉換至第三人稱攝影視角，開火時則必須回到第一人稱視角進行。坦克、武裝人員運兵車和戰艦則可透過數字鍵來轉換使用。雖然車輛在兩位或更多位隊員的操作下，可將戰力發揮得淋漓盡致，但若玩家能流暢地在開火或駕駛模式進行轉換，便能夠將戰力有效發揮。

另外，駕駛飛機並不容易，但遊戲的簡單物理設計讓操控容易管理。戰鬥的控制僅限於使用滑鼠，技術高超的飛行員可以由上空投下炸彈，來攻擊目標物或坦克，以逞大肆破壞之慾。



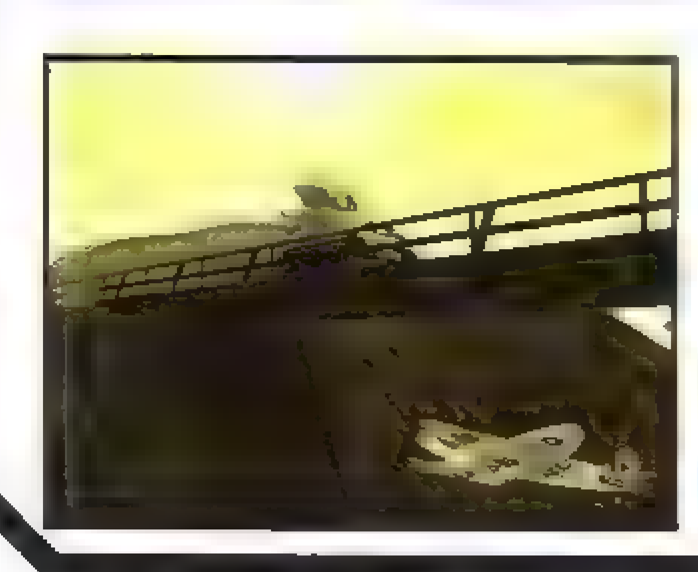
各式裝備套件提供玩家使用

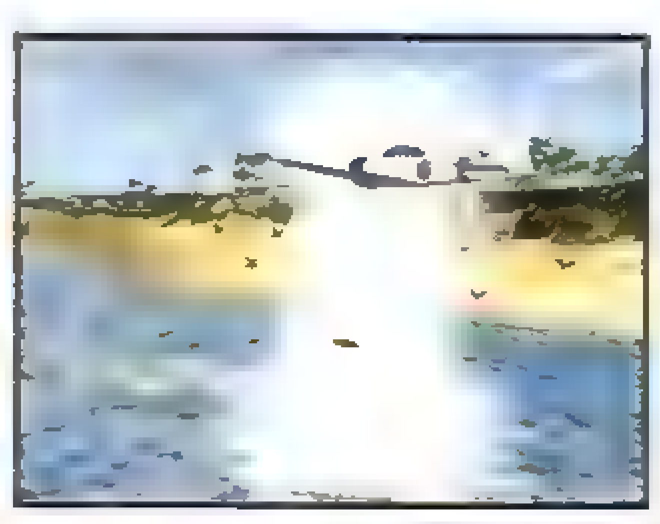
遊戲中提供許多受玩家喜愛的武器，包括反坦克武器裝備（配備有火箭筒-bazooka-、手槍、和手榴彈）、攻擊武器裝備（木棒-bar-和手榴彈）及工程師裝備（機槍、遙控裝備、地雷和修車板手）。各類型的裝備都有其獨特的優點和弱點。另外，在遊戲中還有配備狙擊槍和望遠鏡的偵察部隊裝備，可用來觀測砲兵動向；另外還有配半自動步槍（SMG）和醫療箱的醫療裝備等。

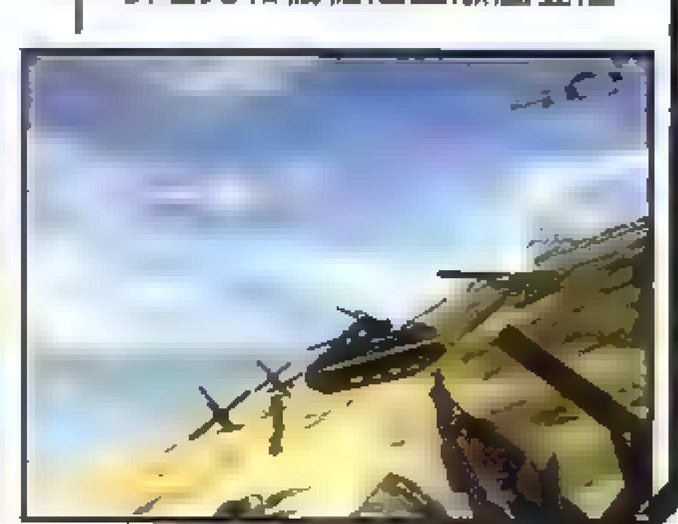
值得一提的是，設計師的主要目標之一是培育並支援成立一個屬於《戰地風雲1942》的戰地風雲社區（Battlefield community），他們希望能藉此讓遊戲更加豐富充實。基於此目標，設計師未來會提供工具及更新版本，以便讓任何MOD的開發人員能創造和轉換MOD版的《戰地風雲1942》；附帶說明的是，《戰地風雲1942》的遊戲引擎是由設計小組從無到有自行設計而成。該引擎具備的最大特色包括可呈現「動態地形」和「可摧毀的建築物及地形」。例如，若玩家以坦克射擊一棟建築物，將會把它打成碎片；另外，引擎也能表現出陸、海、空車輛的物理特性；其它特效還包括展現栩栩如生的火光，以及用低階電腦系統便能呈現出大規模的動態模型，對沒錢擴充電腦設備的玩家，可說是一大福音。



以坦克和機槍阻止敵艦登陸。

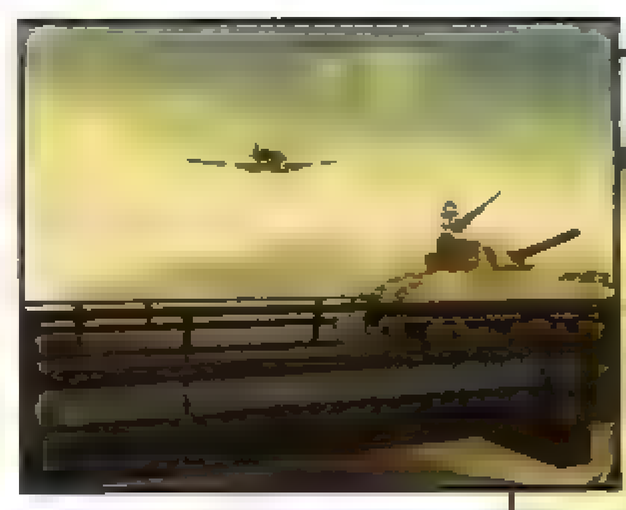






第二次世界大戰精銳武器盡出

除了單人遊戲外，多人共玩是遊戲強調的重點之一，在某些較大的地圖裡將可以支援到64名玩家同時在線上激戰，而玩家必須和隊友合作才能贏取戰爭勝利。多人共玩的模式包括團隊死鬥模式（Team Deathmatch）、搶旗模式（Capture the Flag）、征服模式（Conquest）等，除了上述特色外，在這兒要特別介紹的是遊戲裡主要的戰鬥單位，分別是：







1. M10 Wolverine

它是輕型並配備有高破壞性反坦克砲管的坦克，被視為坦克摧毀者。M10有高度移動性和長途征戰能力，只要它停留在重型坦克的射程外，其攻擊效率就不可忽視。

2. M4 Sherman

它並非是戰場上最強大或最重型的武裝坦克，但仍是非常可靠的戰爭機器，因為它是大戰裡生產數量最多的坦克，在對敵時常擁有數量優勢。

3. M3 Half-Track

美軍的武裝人員運兵車，它可以12人搭乘，並可配備二支小火砲，可填充反坦克、防空及迫擊砲等砲彈。4. Willys Overland Jeep MB：此吉普車可用於短程運輸，並配備有機槍，機動性極強。

4. Willys Overland Jeep MB

此吉普車可用於短程運輸，並配備有機槍，機動性極強。

5. M7 Priest

它是因應須增加火力移動性以支援前線士兵作戰而製造的坦克，有厚重的護甲防護，並有充足的火力可支援步兵行動。

6. B-17 Flying Fortress

由於B17進行了毀滅性的轟炸行動，協助盟軍扭轉了戰況。B-17轟炸機在戰爭中亦被用來當作太平洋戰區的巡邏機，曾協助美軍成功地對抗日本艦隊。

7. USS Enterprise

總重19,800噸重的美軍企業號航空母艦幾乎參與過發生在太平洋上的每一場戰役。它打下過911架敵軍飛機和擊沉超過200艘敵人船艦。

8. 威爾斯王子號（HMS Prince of Wales）

曾對抗過德軍的主力戰艦俾斯麥號，該戰役被稱為是扭轉第二次世界大戰局面的重要戰役之一。但在日軍攻擊珍珠港兩天後，因日本空軍的成功攻擊，而炸沉了威爾斯王子號。

9. USN Fletcher Class

美軍在1939年10月開始建造佛雷契級驅逐艦，在短短兩年半的時間裡，美國海軍便擁有175艘該類型驅逐艦。它具備強大的火砲和魚雷，於1969年才除役，也曾參與過韓戰及越戰。

10. F4U Corsair

該戰機是第二次世界大戰裡速度最快的戰機之一，曾創下11：1擊滅敵機的輝煌紀錄。

11. USN Gato Class

美軍潛水艇兵員在1941年到1945年只佔海軍總人的1.6%，但在這段期間裡卻有60%的日本船隻是被潛艇擊沉。這艘火力強大的潛艇具備長程作戰能力和優異的速度，可進行無聲無息的閃電攻擊。

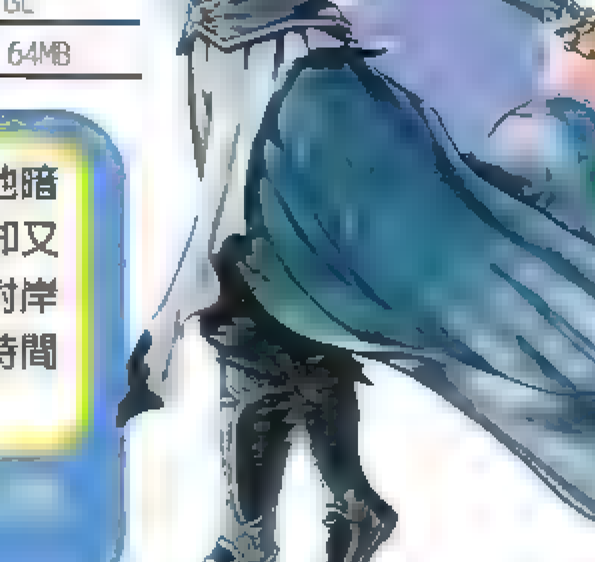
傳奇online



- 研究製造所：WEMADE ENTERTAINMENT
- 販賣流通所：台灣TGL
- 遊戲類型：多人線上角色扮演
- 科技需求：P-233、64MB

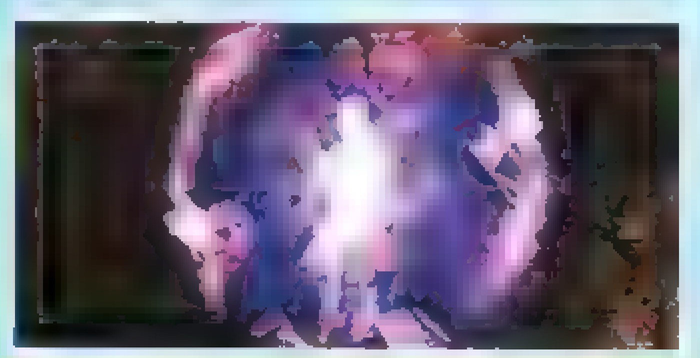
雖然經過暑假這麼多款的線上遊戲，讓小尼玩的天昏地暗眼花撩亂，不過這款暑假過後才將推出的「傳奇」，卻又讓小尼心情為之一振。原因無它，光是看看這遊戲在對岸的表現，就不得不讓你多注意它一點。雖然它推出的時間較晚，不過是絕對令國民期待的又一款線上大作喔！

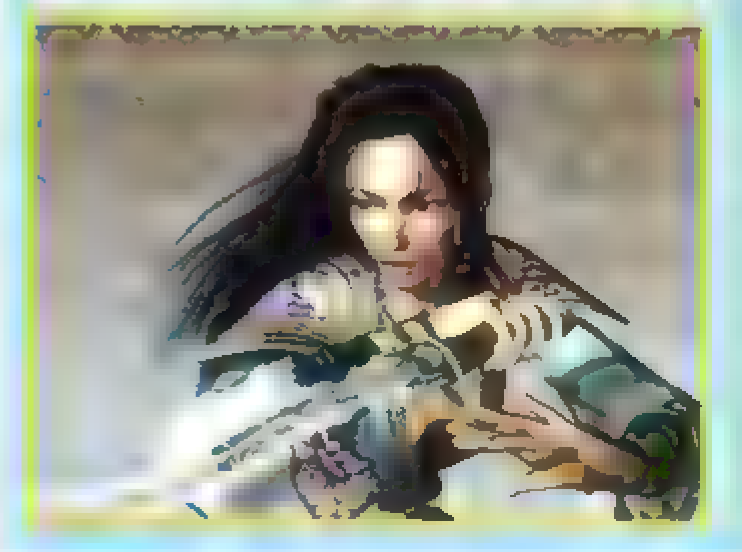
預定推出日 [illegible] 年 10 月



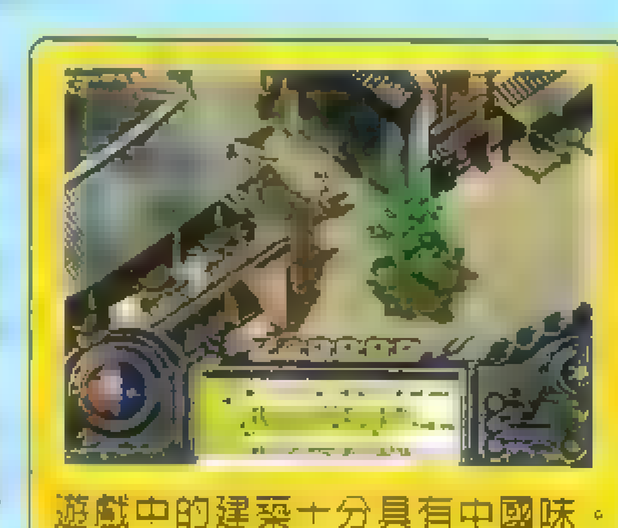
光榮歷史的見證 夢想中的傳奇

「傳奇」的世界，是建築在一個叫做「瑪法大陸」的世界上。很久很久以前，在這塊大陸上最主要的支配者並不是人類，而是一直持續輪替的各種種族，因為人類的能力在其他種族看來是如此的弱小，所以他們憑著自己 [illegible] 的力量，無法在許多強大生物之中嶄露頭角。但是這些 [illegible] 的人類們 [illegible] 聚集在一起，以眾人的力量來抵抗那些有著超自然能力的野獸和怪物。許多年之後，卻突然出現了一個神秘的新種族，他們以超乎想像的速度進化，很快的就取得了瑪法大陸的領導地位。但這個神秘的新種族卻對人類友善，教會了人類更多人和其他關於生存的能力。終於人類在神秘種族的幫助下，經過漫長的過程，創造了一個巨大的國家。但是這國家卻在後來的一次大爆炸中……消失了！





爆炸後的生還者開始著手重建社會，他們期望能建立如同以往一般的社會。但這過程卻是如此的艱苦，因為資源的缺乏和知識的貧乏都嚴重的影響重建的進度。時間毫不留情的過去，終於主要的城市逐漸成形，人口也增加起來。所有的人對於過去曾經存在的榮耀都抱持著一分希望，他們不停的傳頌著那個擁有發達文明的年代，一代又一代，這個永恆的「傳奇」也就跟著這樣流傳下來。



遊戲中的建築十分具有中國味。

擴張的年代 冒險的樂園



動畫中的人類與半獸人之鬥。



「傳奇」世界的三大職業系 — 戰士・魔法師・道士

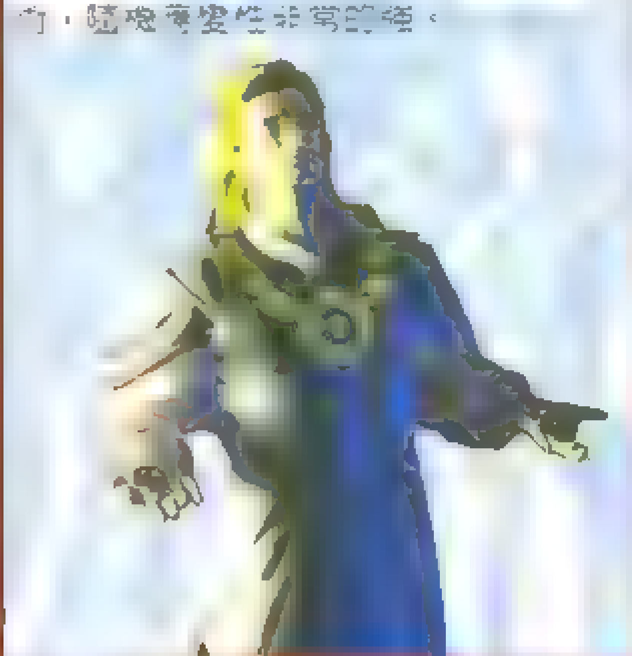
》》戰士《《

戰士是以強有力的體格為基礎，可以穿著重型的鎧甲，攻擊力和防禦力都超越其他職業，在直接打擊上面，所有職業是無人能出其右的。其職業特殊的地方，在於其所使用的劍法以及特殊攻擊的道法。在打獵的工作上，戰士也是比較適用的；所有的生物都恐懼戰士和他手上的刀。體力強的戰士能帶許多東西，即便穿著沉重的武器及鎧甲也能夠靈活的行動。戰士所穿的鎧甲對於直接攻擊的防禦力大，但是對魔法的防禦能力，就相對較低了，這是戰士的缺點。



》》道士《《

道士是以強大的精神力作為基礎，能使用治療術幫助別人進行體力的恢復。道士是對於自然界萬物熟悉的人，也可以自由自在的吸取任何植物的精氣，用來治療朋友或者自己，當然也因為對自然熟悉的緣故，他也是用毒的行家，可以使用各種毒物，讓對手產生各種異常狀態。道士博學多聞，能使用劍術和魔法，所以隨時可以發揮多樣的能力，隨機應變性非常的強。



》》魔法師《《

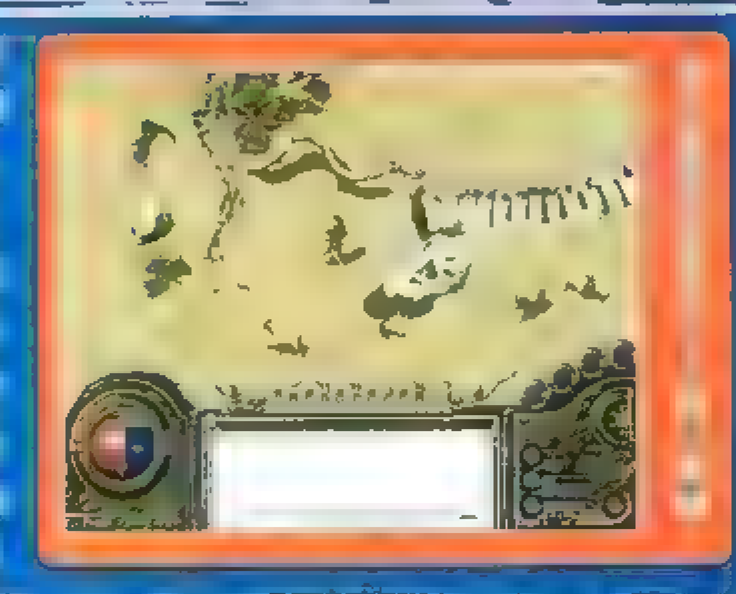
魔法師是以長時間鍛鍊的內功為基礎，能發射威力強大的攻擊系魔法。魔法師在魔法攻擊上面能夠發揮超強的力量，但是缺點就在於其體力較弱，萬一遭受到直接攻擊的話，很快就會受到重傷。魔法師在發射魔法之前，通常需要一段時間來吟誦咒文，而這個時間又是防禦力特別弱的時候，容易遭受到攻擊。但是當魔法師完成咒文吟誦之後，那可就是別人惡夢的序曲！魔法師的必殺魔法威力驚人，比任何攻擊都強大，能有效的威脅對方喔！









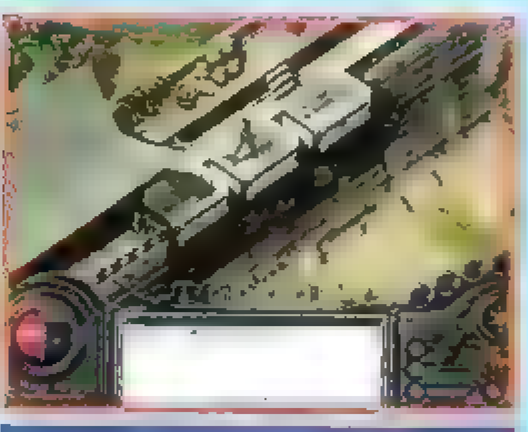


模擬真實世界感覺 要收穫先付出勞力

進入傳奇世界的第一步，就是選擇職業。與其他網路遊戲相反，「傳奇」的玩家們不需要在每一次升級後調整角色的屬性。你所扮演的角色，會依照其職業以及他的使用狀況而進行自動調整，所以即使你是一個從沒接觸過線上遊戲的新手，也可以很快的融入「傳奇」的世界。

出生在傳奇的世界之中，玩家需要有一個觀念，那就是「所有的東西都是按照真實情況所設定的」。在這個世界裡面，你必須付出勞力，才有收穫。你可以打獵，也可以採礦，你如果想要賺錢，當然也必須藉著這些生活上的勞動，來獲得金錢。傳奇的世界有白天和黑夜，當黑夜來臨的時候，若身上有蠟燭，將可以照亮你身邊的小部份區域。在遊戲的基本設定裡面，角色會有「負重限制」，他不能拿取超過自己體力所承擔的物品，他也會有「飢餓度」，當他飢餓度過高時，便無法行動。像許多類似這樣的設定，就是要玩家對於自己的角色有一種愛惜的心，就好像養電子雞一樣，把自己的角色養得高高壯壯、白白胖胖！


多多打怪才能賺到錢與經驗值



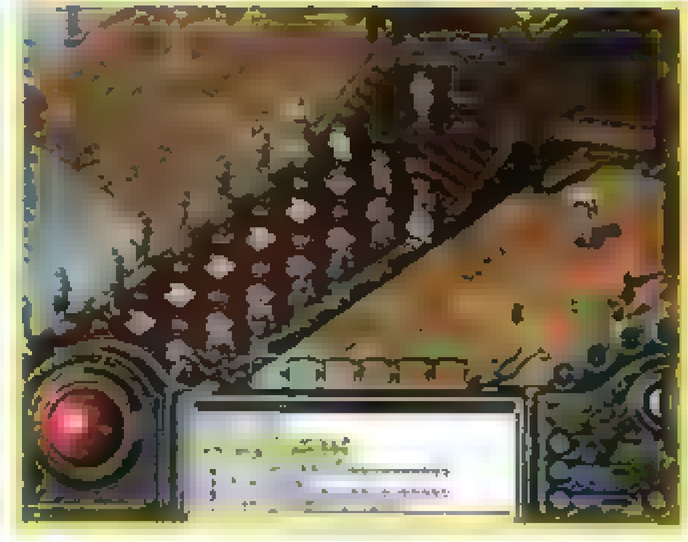

夜晚需要點蠟燭才能照亮四周。

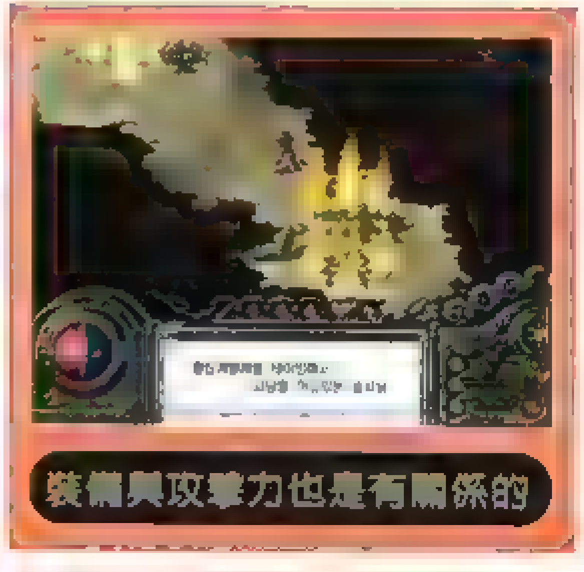




裝備系統多變化 創造自我角色特性






裝備與攻擊力也是有關係的

◀ 遊戲中每個角色都會穿不一樣的衣服。

多樣快捷熱鍵 操作超方便





遊戲內的熱鍵讓玩家方便的使用各種功能，在畫面上可以控制的部分就有二十個之多，其排列的方式又不至於讓人眼花撩亂，這可能也是吸引大多數玩家喜愛這款遊戲的主要原因吧！還有一點一定要在這裡強調的，那就是這款遊戲的聲光特效做的相當有魄力。不管是戰士的攻擊特效、魔法師所放出的強力法術或是道士所施出的輔助攻擊，都有十分精彩的畫面效果的演出！而在音效的部份，配合遊戲中人物的動作，各種震撼人心的音效順勢變化，絕對讓你不會玩到睡著！




充滿魄力的法術攻擊


壯觀場面配上音效更為震撼人心

NPC全程指導 上手最容易

在玩遊戲的過程中，最讓玩家時常感到困惑的就是上手的問題了！但是這一部份在「傳奇」中卻一點都不必擔心。進入「傳奇」，你就等於進入了一個極大的探索。剛剛進入遊戲要打些什麼？遇見稻草人、雞、鹿，該怎麼辦？萬一被某個玩家追殺的時候，又該如何自保？請放心，這些都會有足夠的NPC訊息讓你簡單上手！從一開始進入遊戲，便會有NPC指導你進行打獵、採集的動作，賺到錢之後，更可以將其用以購買各種生活必需品，最重要的就是在對戰怪物的時候，要如何打才會比較好升？別擔心，都會有人帶領你！





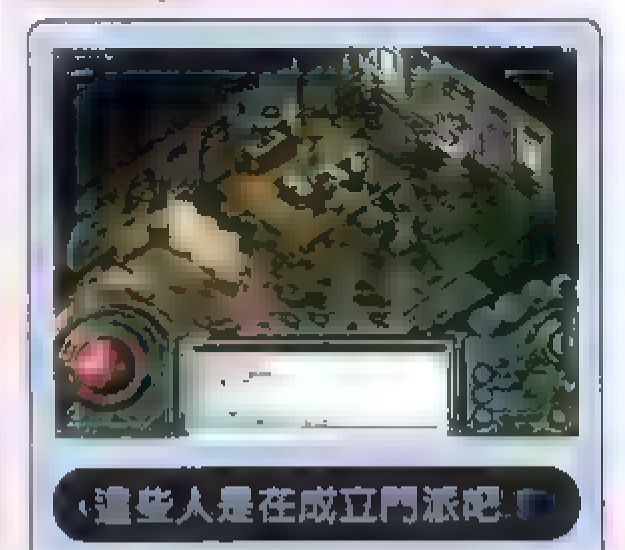
被怪物包圍了，該如何是好？





方便組隊系統 冒險合作無間

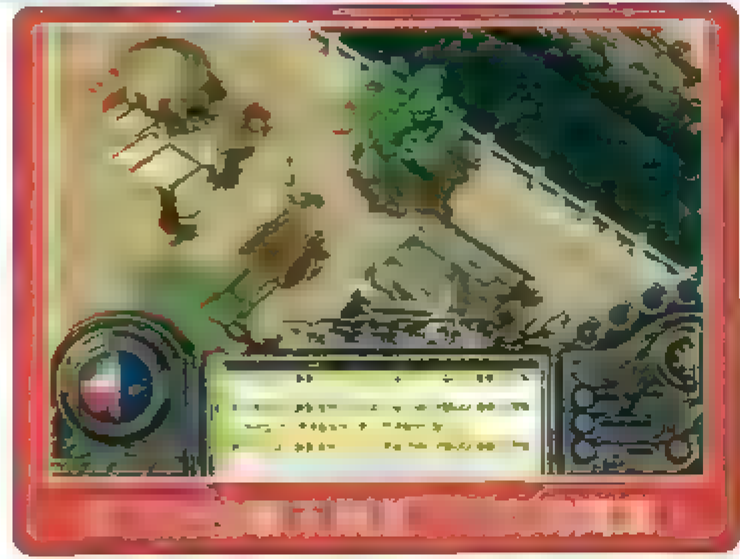
角色已經誕生，玩家可以自由的進行打獵，並且在這個過程之中鍛鍊自己，之後可以進行另一點的冒險，並且與強力的怪獸們作戰。請注意，不管哪個網路遊戲，多人一起冒險總比自己一個人冒險來得好，所以「傳奇」提供了玩家們許多種類的「聯合」，玩家可以任意的組成臨時打怪小組，一起出去打怪，不但可以互相幫助，而且練起功來也比較容易，除了臨時的小組之外，遊戲中還有另「門派」的設定，只要是同一個門派的人可以資源共享，大家有福同享，有難同當，除此之外，在遊戲中玩家也可以組織職業工會、各種愛好會等等社群，藉由相同的職業或興趣，來共同努力。藉由如此多種型態的合作，在「傳奇」中的玩家，不僅可以體驗到遊戲的樂趣，更可因此交到許多志同道合的好友，一起為美好的未來奮鬥！



這些人是在成立門派吧！

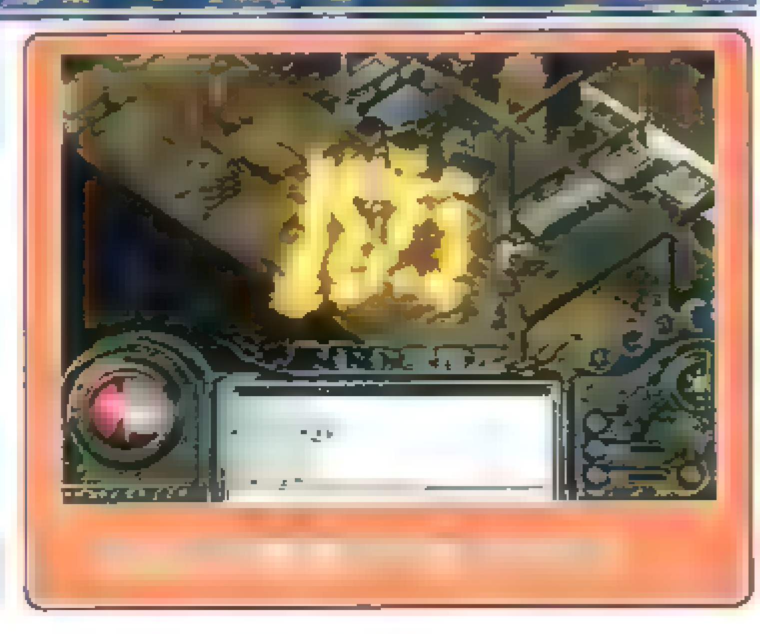
多種類頻道設定 溝通非常容易

[illegible]



設備要求門檻低 傳奇即將正式登陸

[illegible]





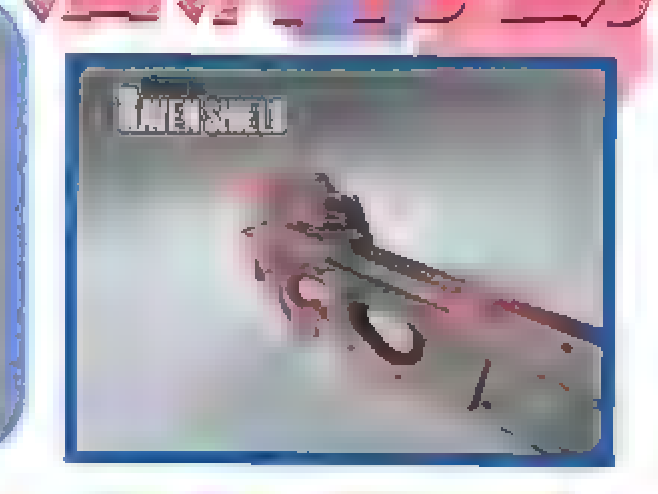
Tom Clancy's Rainbow Six：Raven Shield

湯姆克蘭西虹彩六號之盾牌行動

- 研究製造所：Ubi Soft
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：第一人稱射擊
- 科技需求：未定

預定推出日 年 第四季

「恐怖份子佔領了市區的銀行，扣押了銀行行員當作人質，裡面至少有5-6位的武裝恐怖分子，目前警方已經封鎖現場………」，聽到這樣的任務簡介，虹彩六號迷想必跟我一樣熱血起來了，沒錯，《虹彩六號》即將有新作問世，讓我們一起再度與恐怖份子周旋吧！





虹彩六號 軍事射擊遊戲的先鋒

由於諸如《絕對武力》(Counter Strike)、《重返德軍總部》(Return to Castle Wolfenstein)、《榮譽勳章》(Medal of Honor) 及《閃擊點行動》(Operation Flashpoint) 等射擊遊戲大受歡迎，使得射擊遊戲得以在市場上與即時戰略遊戲及角色扮演遊戲能夠並駕其驅，而無法讓玩家腎上腺素不停地分泌，血脈永遠賁張的冒險遊戲，似乎已經銷聲匿跡。但究竟是那一套射擊遊戲率先掀起這股射擊熱潮呢？回顧1998年，當時全球影迷沉浸在一部名為"搶救雷恩大兵"的電影話題中，而電腦遊戲呢？當時在市面上的戰爭射擊遊戲除了《虹彩六號》(Rainbow Six) 外，並無其它可以相提並論的作品。某些人可能會認為《特種部隊》(Spec Ops，譯) 才是創造射擊遊戲熱潮的先鋒，但事實上，《虹彩六號》才是同類型遊戲的定義者。自從1998推出後，《湯姆克蘭西之虹彩六號》(Tom Clancy's Rainbow Six，簡稱虹彩六號) 便成為軍事行動遊戲的首要作品。四年中，《虹彩六號之鷹眼行動》(Rainbow Six：Eagle Watch)、《虹彩六號之精兵悍將》(Rainbow Six II-Rogue Spear)、《虹彩六號II精兵悍將之迅雷行動》(Rainbow Six II - Rogue Spear：Urban Operations)、《隱匿的戰爭》(Covert Ops，譯)、《虹彩六號II精兵悍將之謀海殺機》(Rainbow Six II- Rogue Spear：Black Thorn，譯) 等相繼加入虹彩六號的行列，使該系列遊戲成為九八年之後最豐富的射擊遊戲。



掩護我，我要攻堅了

新聞報 Ubi Soft全力打造

在今年的電子娛樂大展 (E3) 中，Ubi Soft公開了PC版本《虹彩六號》的最新系列遊戲：《湯姆克蘭西虹彩六號之盾牌行動》(Tom Clancy's Rainbow Six：Raven Shield，暫譯)。這套遊戲將採用最新的圖形引擎、且加入了新任務、並採用第一人稱視角進行遊戲。《盾牌行動》將是第三代虹彩六號系列遊戲，預計在年底發行。也許玩家會對為何本遊戲是第一套不是交由Red Storm開發的虹彩六號系列遊戲而感到興趣，為何會有這個轉變？事實上，在Ubi Soft決定推出《盾牌行動》時，Red Storm當時完全投入在《火線獵殺》(Ghost Recon) 的研發當中，因此設計的重責大任才由Ubi Soft本身一肩扛起。但該公司的設計師仍極力保留了由Red Strom為該系列作品所創造的遊戲核心。設計人員McCoy表示：「Raven Shield主要焦點是十分寫實，你將在遊戲裡發現和之前系列遊戲相同的平穩節奏與戰術之遊戲成份。」



兩人一組全力攻堅

採用最新的Unreal圖形引擎

當你第一次看到《盾牌行動》時，你注意到的第一件事可能是遊戲的視覺效果。Ubi Soft採用威力強大的Unreal warfare引擎開發遊戲，《盾牌行動》的畫面感覺起來極具想像力，看到的人都不禁嘖嘖稱奇。遊戲裡包括紋理貼圖、動畫、即時光源、為角色及武器模型所創造的超現實效果等，都令人讚嘆不已。分子特效也經過改良，因此在槍枝射擊畫面更具有生命力，也更刺激。另外，Ubi Soft也重新設計了角色模型，讓遊戲裡的人物有更細緻的制服，並且可以看到他們的第二武器吊掛在背部上。另外，角色模型也從Unreal引擎的"布娃娃"(Rag Doll)物理設計得到改進。它可以更真實地展現環境中無行為能力或已經死亡的角色行為。例如：假如有一位站在陽台上的角色遭到擊斃，他的身體會從欄杆上滾下來。或者，在行進中的目標中槍，它的速度會變慢，而動作就會變成搖搖擺擺，進而不支倒地。假如角色在走廊上中槍，他們可能會撞倒在門上，開門後將造成身體重心的改變，而使傷者倒在地上。這和對那些使用預先設計好的動畫來呈現死亡的過程的作品相較，是一個讓人不得不驚呼的進展，因此《盾牌行動》把這類型的射擊遊戲擴展至下一個新境界。

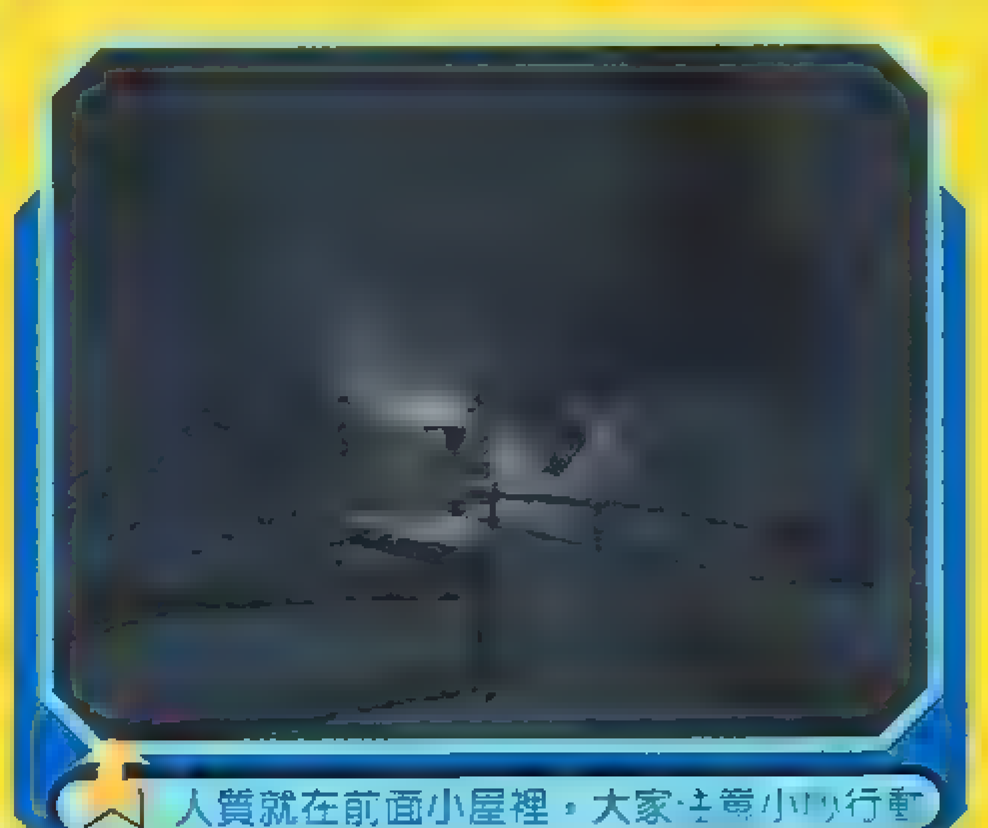


精緻的人物模型



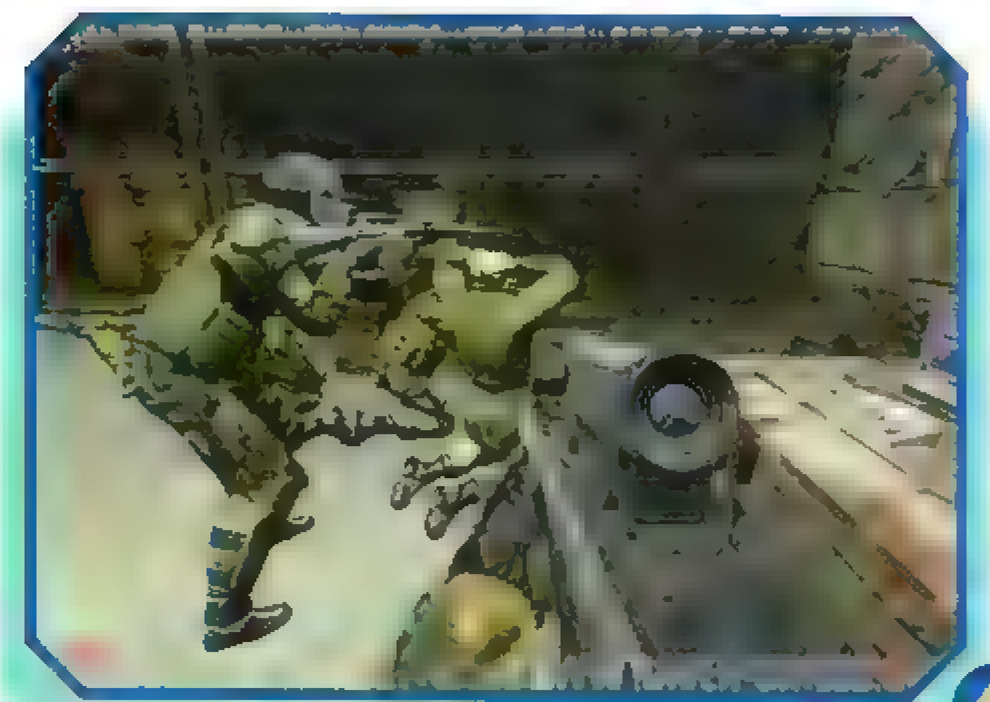
更優異的戰術規劃介面

在《盾牌行動》裡一個重大的改變就是戰術規劃介面。你還記得在原系列遊戲裡的戰術規劃介面是多麼地複雜嗎？讓人覺得要玩這套遊戲非得擁有一個戰術規劃博士的頭銜不可。Ubi Soft的設計師了解這一個缺點，他們設計了一個非常酷的新系統，讓玩家能快速地完成規劃階段，而和之前相同的遊戲選項仍然保留，使用者仍可以輕易地使用。另外，你也可以藉由使用快速命令介面的方式，即時地下達命令給隊友。基本上，設計師保留了《虹彩六號》系列所有偉大的特色，並且根據它創造了一個更棒的遊戲。在新操作介面上，玩家可以挑選隊友，可以裝備他們，也可以發出任務，這一切都可在相同的螢幕上完成。假如玩家想要和之前的介面一樣能從頭到尾進行詳細的規劃，遊戲也提供這一類的選項。除此之外，玩家也可以直接從主選單螢幕躍進遊戲中，只要你挑選完任務，並開始執行便可，因為遊戲會自動為你挑選隊伍到任務中。另外值得一提的是，Raven Shield採用3D影片規劃畫面(3D Picture -In-Picture)，玩家可以看到他們的規劃流程是經由疊在地圖上的?.-視窗進行，所以你將不僅可以看到不同隊員的行進路徑，你也可以看到他們會把手榴彈投擲在那裡，或都在那兒進行攻堅行動等。



人質就在前面小屋裡，大家去當小心行動

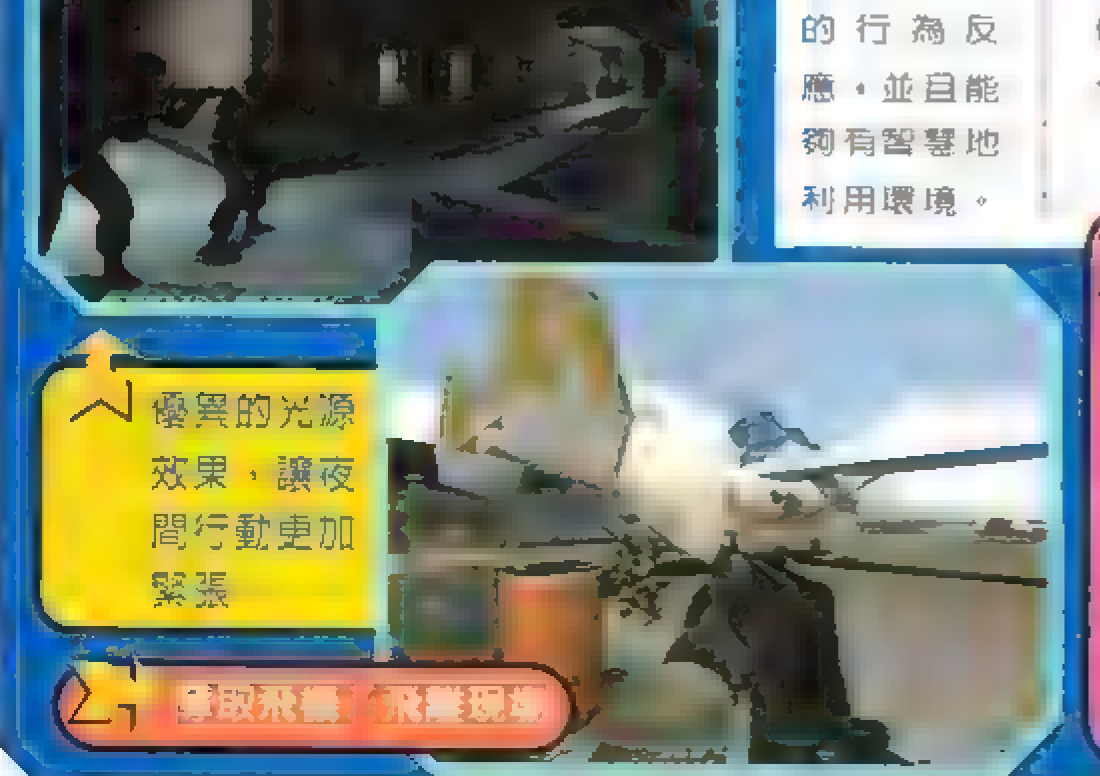
骨骼組織程式讓角色活起來



遊戲製作Chadi Lebbos表示：「新的Unreal技術真的有非凡的特色，其中一個新特點就是骨骼組織（skeletal meshes）。假如，我們的角色架構是骨頭組成，那麼無論他的頭、手或腳，都可以用骨骼程式來移動。這種方式讓角色移動的移動可以依照我們的想法進行，而不必加入額外的動畫才能達成。然而雖然Unreal引擎十分強大，但Ubi Soft的程式設計人員仍修改了該引擎的核心。其中武器彈道設計方面是設計人員最想把它表現得和現實一樣的部份，因此引擎有一部份的改變是為了要讓每一把槍的物理表現，能準確地與其槍管長度、槍柄重量、後座力、各種彈夾及配備相契合。

列為設計重點的角色AI改善

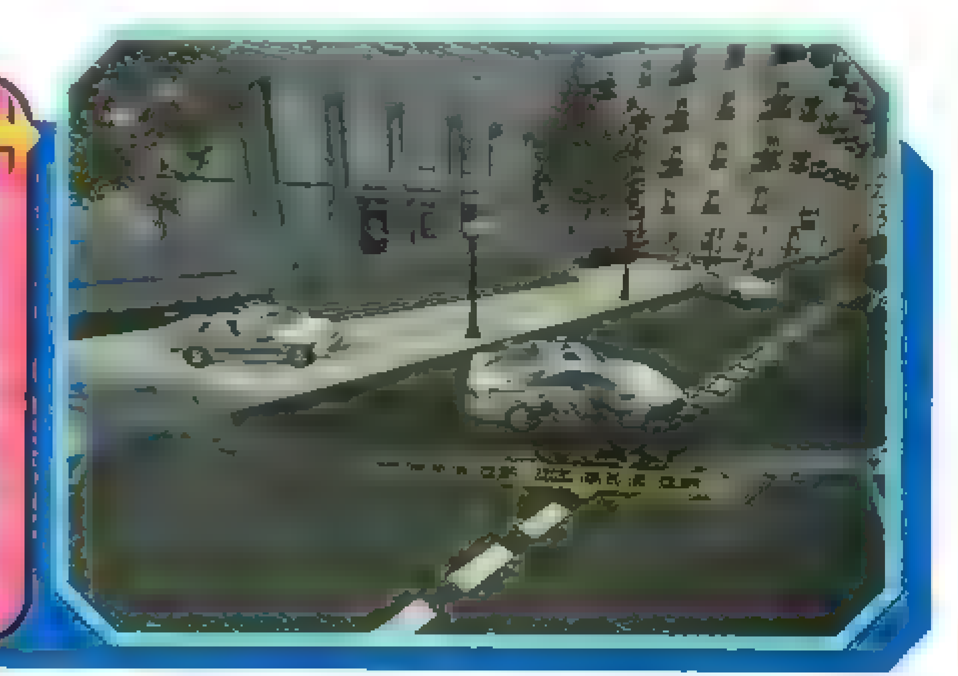
儘管98年的《虹彩六號》是一套總體成績不錯的遊戲，但它仍有些缺點，特別是複雜的規劃步驟，與令人不滿的AI。假如你詢問那些曾玩過虹彩六號的玩家什麼是遊戲最糟糕的部份，大多數的人都會說是遊戲裡的AI。例如：當你進入一間房間內時，也許你只探個頭就轉身離去，但你的隊友可能就擋住你的去路，而且不會也不懂得讓路，這時真讓人氣急敗壞！因此AI的持續改良也成為《盾牌行動》的設計重點。據McCoy表示：「因為我們使用了新的引擎，因此《盾牌行動》的AI與舊版《虹彩六號》的AI並沒有任何關聯。我們基本上是藉由使用我們從技術顧問Mike Crasso那兒學到的真實世界的戰術，他和設計團隊一起工作，教導我們戰術和確定我們正確得宜地將戰術應用至遊戲裡，如此這般地從無到有地利用新引擎來設計遊戲。」我們的AI程式團隊都是相當有才華的人士，而且分成不同的小組進AI開發（虹彩六號、恐怖份子及人質等），並將其整合進真實世界的戰術當中。虹彩六號是以團隊的行為反應，並且能夠有智慧地利用環境。



優異的光源效果，讓夜間行動更加緊張

恐怖份子也是以團隊的方式行動，並且會設法利用人數的優勢壓制虹彩六號小組。至於人質對暴力的反應也都是出乎玩家預料的，並且能夠顯示出他們所承受的壓力。例如，當你進入一間同時有人質與恐怖份子出現的房間，某些人質會因驚慌而跌在地上，其他人則順利跑向你，如此特殊的人質反應，將加深遊戲的樂趣，因為玩家將無法直接預測人質的行為。

另外，遊戲內也加入了非玩家角色（NPC）的AI設計，它不僅改善了敵對武力的移動與行動，也改良了NPC的隊伍成員。AI的改變讓路徑（path）更複雜，讓NPC將不會每次遵照同樣牌理出招而已。另外，AI的改良也讓角色在遊戲中的動作更活靈活現，他們會轉身來看靠自己非常近的隊友、傾身察看周旁的障礙、為了穩定射擊準度而蹲下腿來及降低槍身以避免流彈波及到身邊的人。角色可以"看"並作出適當的反應，而這應歸功於設計師改變了角色的視角，更確切地表現出角色是用他們的眼睛看他們所能看到的目標。其它重要的改變完全是針對玩家的遊戲樂趣而來，包括角色可以攀登梯子，而爬上或爬下的速度可以是快或慢；另外，角色不僅可以站立和俯身，也可以做出俯伏的動作等。俯身移動亦大幅改進，這些改變不僅允許做出不同的角度與速度，讓角色可以在危險地區裡更安全地移動。



15道關卡與157種武器組合

據了解，設計師在《盾牌行動》中加入了許多新的故事情節，讓虹彩六號的隊員在全球打擊各種形式的恐怖主義。例如，在遊戲裡的15道關卡（12張地圖），有一項任務是要玩家攻入一家銀行內清除不法分子。《盾牌行動》另一的新特色是玩家可以自製武器。McCoy表示，玩家可以使用四種武器配備進行武器自製，它們分別是減音器、熱能狙擊望遠鏡配件、高容量彈夾、以及小型望遠鏡等；為了平衡遊戲，雖然每一種武器只能同時擁有一項配件，然而某些武器仍具有內建的配件，例如MP5SD5它就配備有減音器。遊戲提供57種武器，在搭配配件後，遊戲可以利用的獨特武器便超過一百五十種組合。更有趣的是，所有可能的武器組合都是真實現實世界裡的武器。這意味著，如果你的眼前有實際的武器和配件，你便可以創造出特別的武器。以下是遊戲所提供的新武器

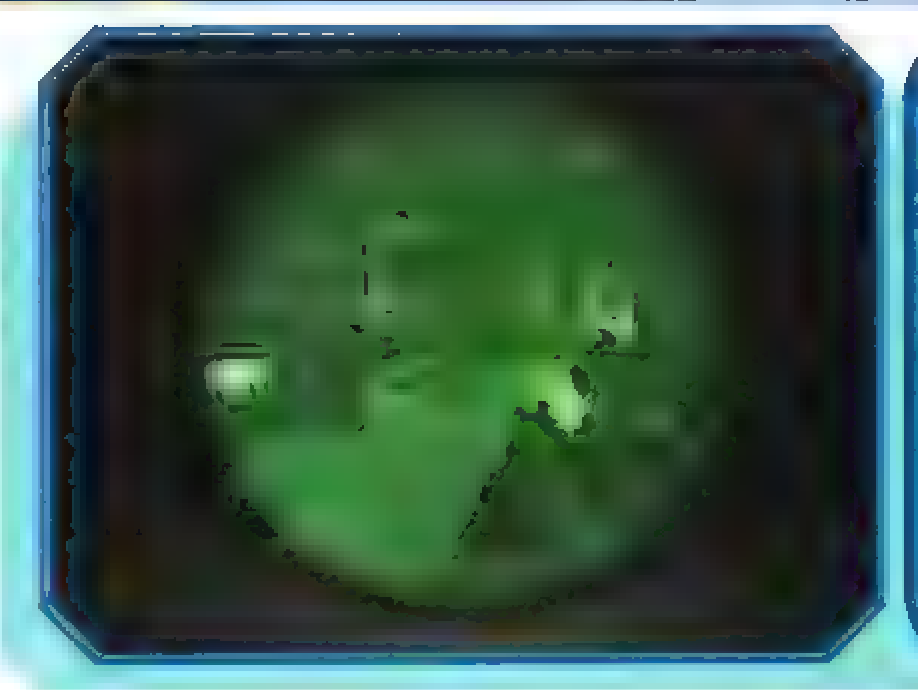


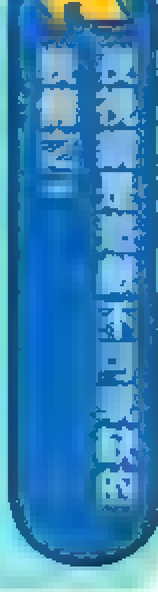
[illegible]釐米自動步槍
[illegible]釐米自動步槍
[illegible]釐米自動步槍
[illegible]釐米自動步槍
[illegible]散彈槍
[illegible]釐米攻擊步槍
[illegible]釐米步槍攻擊
[illegible]釐米狙擊槍
[illegible]釐米機關槍

另外設計師亦加入了地雷（claymore mines）、催淚瓦斯手榴彈、防毒面罩、煙霧彈等，在遊戲中供玩家盡情發現。

極具真實感的音效表現

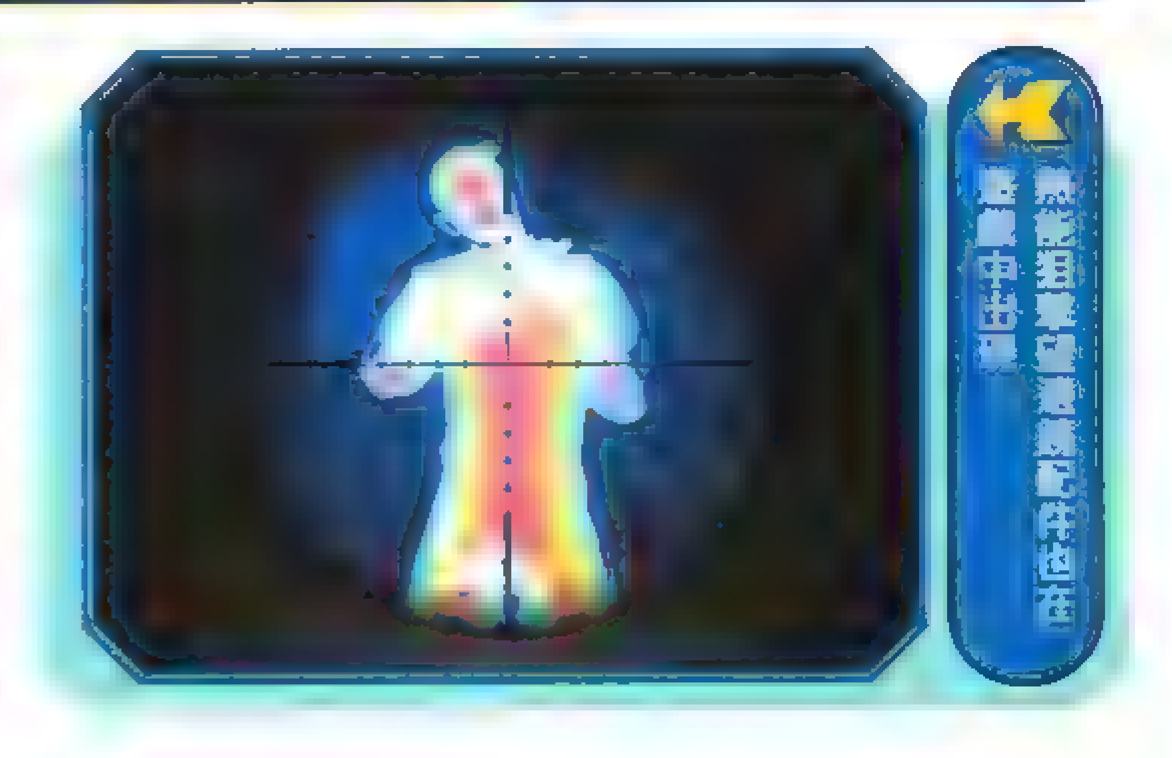
遊戲裡另外特別值得一提的是音效。在《絕對武力》裡的音效已經夠真實的了，但《盾牌行動》更是有過之而無不及。據了解，遊戲的音效是以綜合平行音源的方式來處理，設計公司還特別請來加州的Sound Delux公司進行作曲與錄製；此外在開槍及爆破的音效處理上，Ubi Soft請來設立於好萊塢的DaneTracks協助，該公司曾為《駭客任務》（Matrix）、《紅色星球》（Red Planet）、《猛鬼屋》（House on Haunted Hill）等電影進行過音效的工作，目前其工作的首要目標便是提供遊戲裡有關所有武器的射擊、填彈及爆破能有精準的音效。最後，遊戲音效的後製則在Ubi Soft總部進行整合至遊戲引擎內。





6張多人共玩地圖供團隊挑戰

除了在《盾牌行動》裡15個單人任務外，遊戲也提供了六張多人共玩地圖供玩家一拚高下。多人共玩模式包括死鬥模式（Deathmatch）及團隊死鬥模式（Team Deathmatch），同時也加入了諸如解救飛行員、解除炸彈威脅及解救人質等新劇情。另外，小隊制模式的設計也將應用在多人共玩遊戲裡。然而，到目前為止，遊戲裡多人共玩最酷的特色是地圖的拖放工具。這項工具允許玩家相互溝通。舉例而言，在某項任務中，你按下一個鍵來觀看在地圖上方影像，這時你可以利用滑鼠在其上方拖放一個區域，並顯示你要去那裡，也可藉此告訴隊友你需要他們往那一個方向前進。而與此同時，一項訊息或圖示會出現在隊友的HUD中，他們同樣打開這項工具，便能看到你的訊息。幾秒鐘後，這項訊息將自動地消失。



熱能狙擊望遠鏡配件也在遊戲中出現

無盡的任務 II

研究製造所 Sony　發行代理所 未定
遊戲類型 線上 RPG　科技需求 733 MHz、512 MB





預定推出日

截至目前為止，最成功的多人連線網路ＲＰＧ應該非《無盡的任務》系列莫屬。曾有把重點放在《無盡的任務》之經濟活動面的研究報告指出，假如諾那斯是一個名符其實的國家，它的平均國民生產毛額將達美金２２６６元，這個數字在真實世界裡是排名全球第７７位的富有國家，由此可見《無盡的任務》受全球玩家喜愛的程度。透過網際網路，玩家在遊戲裡也可以和世界另一頭且未曾謀面的玩家互動、戰鬥、談話及交易，進而不斷壯大自己。在推出三套資料片後，Sony 終於決定將於2003年12月推出《無盡的任務2》(EverQuest II，暫譯)

最富饒的虛擬國度

遊戲的最大特色是具備全新的３Ｄ引擎，並且允許玩家擁有領地（real estate）、能夠騎馬、指揮船艦、也能夠施展新且更高級的法術。遊戲裡也有新的任務及事件，而故事發生在忠實玩家所熟悉的諾那斯（Norrath）的線上幻想世界。玩家可以在那兒創造角色、從事線上活動，並且搜集包括護甲和武器等的物品。目前《無盡的任務》系列共擁有四十萬名用戶，他們每月付費１２．９５美金，就是為了進入這個精彩刺激的遊戲世界。當然啦！玩家這回仍須付費才能玩《無盡的任務２》，只是目前月費尚未決定。

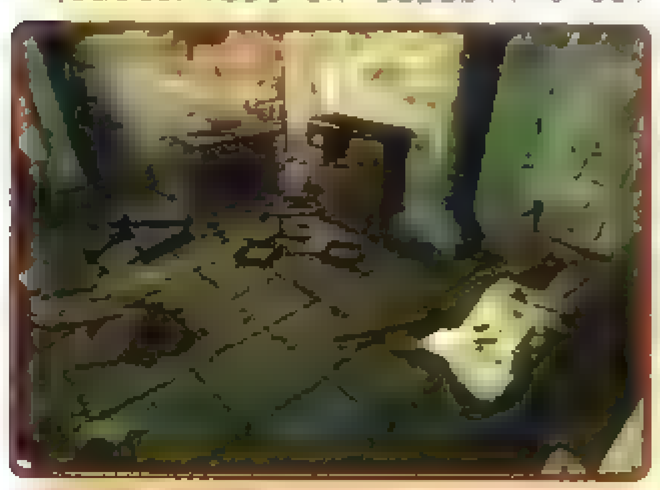
充滿神秘氣氛的地下洞穴



角色發展循序漸進

《無盡的任務２》可以同時讓數十萬名來自全球各地的玩家上線廝殺和冒險，位於世界各國的伺服器，能提供英文、法文、德文、日文和韓文的即時翻譯服務（可惜的是尚無法查證是否有提供中文即時翻譯系統），讓玩家透過畫面上的使用者介面交談視窗進行線上溝通。在角色的設計上，遊戲內加入了一個新的角色等級分類架構，多了更多的設定化選項，也增加了一個新的非對抗性角色晉級系統（non-confrontational character advancement system），給諸如貿易商之類的新角色類型使用。

另外，遊戲還增加了角色訂制化能力（customization capabilities），讓玩家可以設定角色的臉部、頭髮及軀體的類型，創造自己在遊戲裡獨特的分身。但有一點要注意的是，玩家在《無盡的任務》系列遊戲裡所創造和發展的角色，並不能移植到《無盡的任務２》裡使用。



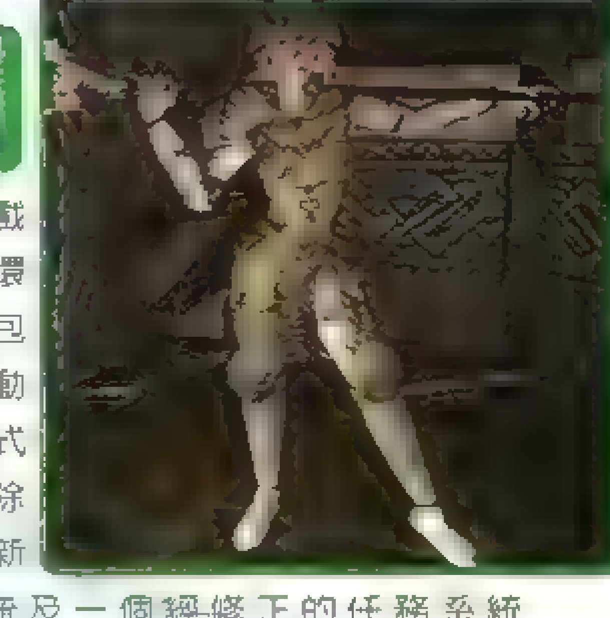
一場充滿幽趣的冒險旅程



另外，在創造角色時不用分配狀態值，只須設定種族、外貌和性別即可。新的分支性類型系統架構讓玩家可以隨著角色在遊戲中升級，再來進行類別及狀態的分配。

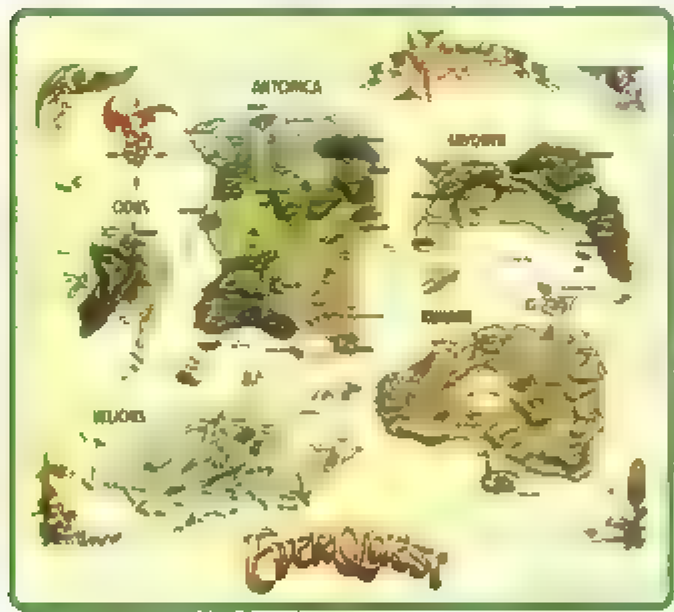
例如：在角色為等級６時，玩家可以挑選包括戰士、教士、魔法師、遊俠及商人等基礎角色；在等級為１５時，可以進一步提供上述角色許多特殊技；能到等級為３０時，玩家將進行特殊技能選定的確認，這時將會決定角色以後在遊戲中的類型。目前的計劃是角色的最高等級為１００，但也有一說是角色的等級可以發展至２００，你可以想像到達此一境界的角色有多麼強大嗎？！





天命世紀的諾那斯

《無盡的任務２》遊戲地點和第一代遊戲一樣，都是發生在諾那斯（Norrath），但時間則是發生在距第一代遊戲不久後的天命世紀（Age of Destiny）。雖然《無盡的任務２》的遊戲時間設定在第一代遊戲之後，它並不是第一代遊戲的任務片，而是一套名符其實的續集。玩家在遊戲內可以選擇扮演新的或舊的種族。據了解，目前遊戲的冒險地區暫定三個大陸，其中５０％是全新的世界，另外５０％的世界則是依舊有的諾那斯大陸重新打造。玩家可以在遊戲內裝備數千項物品，也可以在廣大無邊的諾那斯世界和數千種獨特的生物遭遇。





值得一提的是，遊戲引擎將支援非常細膩的環境和先進的圖形呈現，包括以圖素計算的光線、動態環境貼圖及一個可程式化的表面陰影系統等。除此之外，遊戲也將出現新的戰鬥、法術、技能系統及一個經修正的任務系統等。由於遊戲的戰鬥、法術及任務機制都有長足的改進，玩家將比玩第一代遊戲時更能融於遊戲所建構的幻想世界中。

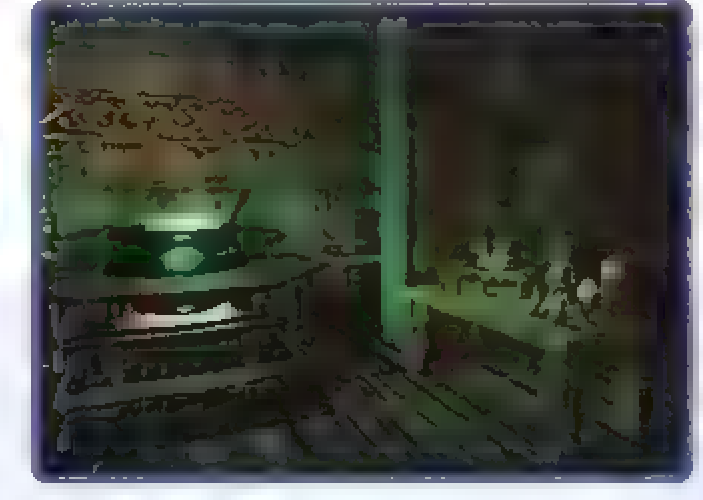
還有一點方便玩家之處，玩家在遊戲內可以騎馬和開船，讓玩家可以用更快速的步伐在諾那斯世界裡旅行。在這種設計安排下，銀行不再是全域性經營，而是每個城鎮都有一間銀行供玩家使用。假如玩家需要從銀行裡移送大量的物品到另一間銀行存放，那麼在旅程中玩家可能就需要有一匹馬，或一輛馬車，甚至是一艘船，才能克服運送上的困難。



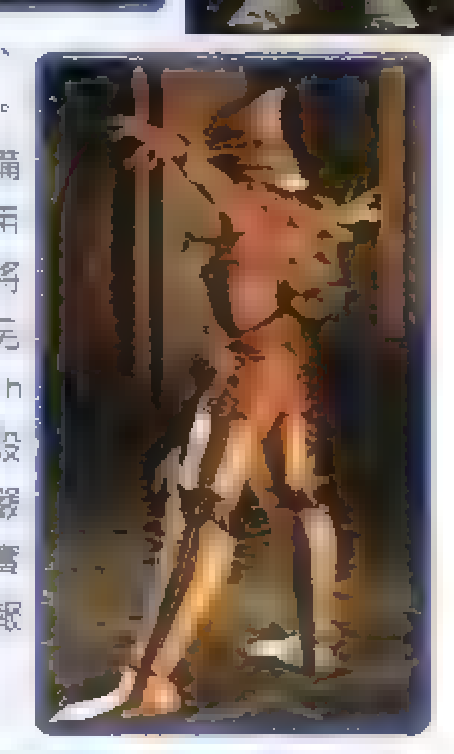
新貿易與工藝系統

在遊戲的任務設計上，該遊戲的研發團隊全面修改了遊戲的任務系統，以塑造由玩家事件所帶動的動態遊戲環境。Sony的設計人員在《無盡的任務２》官方網站上表示：「遊戲的目的是要在諾那斯世界裡，創造並提升一個獨特的角色扮演人物。這個目標可以透過許多方法達成，包括解決神秘的任務、殺掉兇惡的怪物、以及製造法力強大的神器。」

另外，遊戲還提供全新的貿易技能與工藝（Crafting）系統，要強調的是，遊戲裡的物品會腐壞（decay）或者破裂（break），物品的使用也將有級數限制。若玩家使用超過本身等級所能負荷的物品，便會造成貶抑效果，而且很有可能會破壞它。物品會腐壞的設計，將讓貿易技能更受到玩家的重視，並使得這項技能成為遊戲裡經濟發展的一個重要部份。

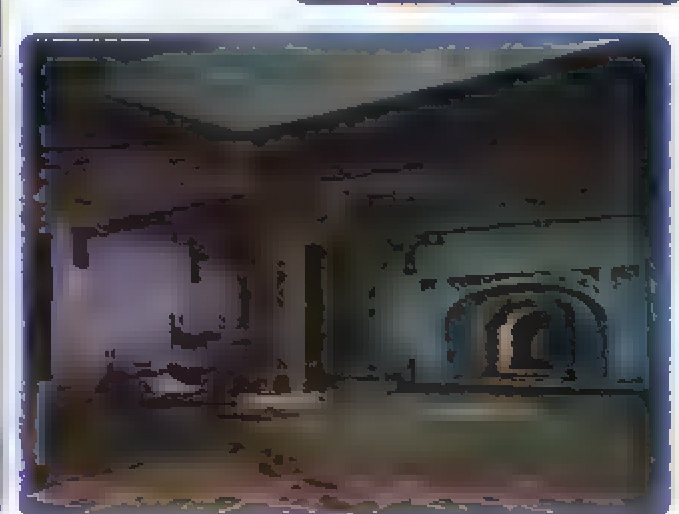


此外遊戲也提供三種技能來提升角色使用物品的能力，包括知識（Knowledge）、技術（Technique）及技藝（Art）。據了解，知識會影響你可以裝備的物品等級，技術將決定你使用武器時所發揮的水準，而技藝將會決定一些角色的基本能力。另外，目前遊戲的死亡系統（death system）尚未完全決定，據說設計師將朝「死亡是一種合理的嚴重懲罰」之方向來發展。至於實質之懲罰內容，請留意後續報導。









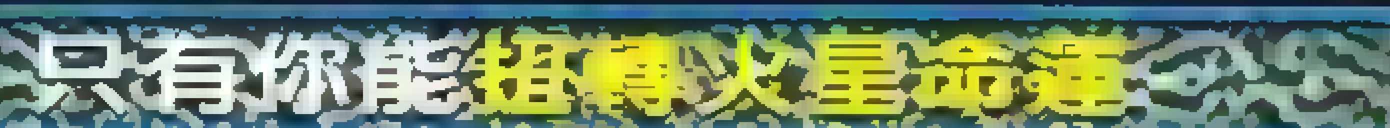
毀滅戰士 3



- 研究製造所：Id softwave
- 發行流通所 未定
- 遊戲類型：動作射擊
- 科技需求 未定

預定推出日

由動作遊戲大師John Carmack一手打造的《毀滅戰士》系列，其最新續集《毀滅戰士3》(Doom III，暫譯)於今年的電子娛樂大展(E3)中正式與玩家見面。《毀滅戰士3》遊戲的最大特色是使用超強的3D引擎，能支援即時光影，並呈現出相片般真實的角色與怪物模型。《毀滅戰士》原作於1993年問世，被多數人認為是電玩史上最重要的射擊遊戲之一，目前《毀滅戰士3》已在id開發約兩年的時間，由於遊戲偏重陰暗的色調，加上以恐怖科學幻想為主題，因此玩家在被遊戲過程中受到「驚嚇」，將是免不了的遊戲體驗，所以這套遊戲將不會是一般落於俗套的第一人稱射擊遊戲

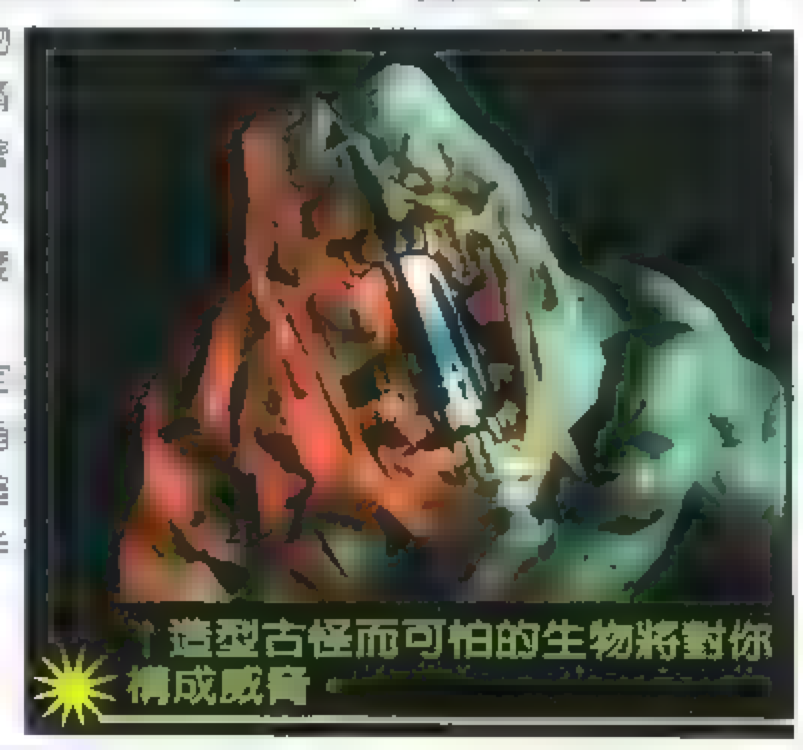


只有你能扭轉火星命運



據了解《毀滅戰士3》基本上是一套原作舊瓶裝新酒的遊戲，裡面有許多相同的角色和主題，甚至有許多重新登場的武器。遊戲發生地點大多發生在火星，而時間是公元2145年。玩家將扮演一個駐守在火星上聯合太空企業(Union Aerospace Corporation)的突擊隊員。該公司是一家擁有強大軍事力量，而且正從事傳送技術研發的公司。但是在聯合太空企業裡似乎有一些人不以大眾利益為意，在一場叛亂行動及破壞行動後，星球上的秩序陷於昆亂，設施內的人員被控制，並且被變成木乃伊。玩家在這個背景下開始進入遊戲，你將是唯一能扭轉乾坤的人。

目前id所透露有關敵人和武器上的消息並不多，從該公司在今年E3所展示的遊戲影片來看，遊戲裡有很多木乃伊遊蕩在聯合太空業企設施裡，對百姓及安全人員的生命構成致命威脅。除了木乃伊之外，遊戲裡也有許多非人類的生物出現在劇情中，他們會以迅雷不及掩耳的速度攻擊玩家。目前可確定主角所擁有的傳統武器至少有手槍、短槍、狙擊槍。



造型古怪而可怕的生物將對你構成威脅

善用陰影效果保住小命

在遊戲故事編寫上，id特地請來知名的科學幻想作家Matthew Cosello，來為遊戲的劇情及對話執筆，設計團隊正設法將《毀滅戰士3》的遊戲佈局、劇本、場景及動畫圖形引擎巧妙地合而為一。特別值得一提的是遊戲的光源系統。在《毀滅戰士3》裡的光源現在完全是動態，並會以適當的方式反應遊戲世界裡的每一個物件，例如在遊戲裡有一幕是某位科學家坐在電腦前，除了房間內既有的光源外，遊戲還打了一道紅光在他的臉上。當電腦的螢幕改變時，光源也隨之改變。這種情形就好像電視機的光線在黑暗裡照亮的樣子。另外，陰影在遊戲裡也是一項絕妙的設計，例如會在敵人接近你之前，玩家將有機會先看到他的影子，這麼一來你便有機會逃過一劫，而反身過來將敵人幹掉！

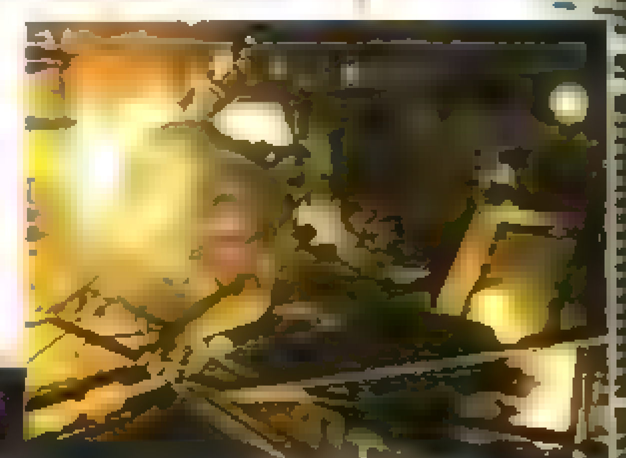


木乃伊是遊戲裡最常遇到的敵人



加入電影運鏡的遊戲將更栩栩如生

對《毀滅戰士3》這套作品而言，id 冀望以電影的手法來完成整套遊戲的設計，在 id 裡有一位工作人員名叫 Fred Nilsson，是電影科班出身，曾參與過的作品包括小蟻雄兵和閃靈悍將等，因此，玩家可以期待在遊戲中看到許多類似眼睛和臉部特寫動畫這些電影常用的技巧。



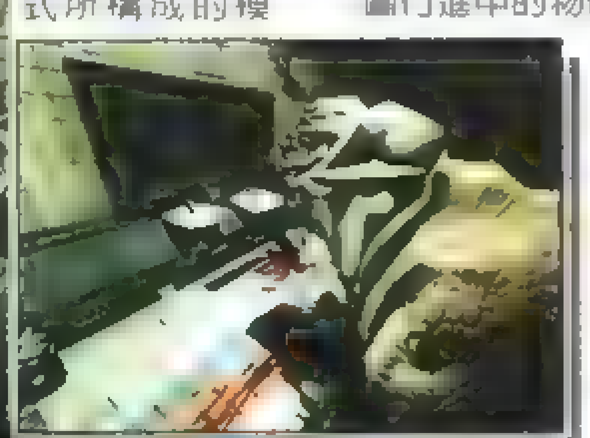


遊戲的光影效果媲美電影

極佳的遊戲引擎及杜比5.1音效

在《毀滅戰士3》裡最大的改進非遊戲的引擎莫屬。圖像（texture）不再是畫上去而已，而是採用完整的碰刺貼圖（bump mapping）的方式所構成的模型來顯示。而模型細緻的讓玩家可以看到角色臉上的毛細孔，甚至是掉落在臉龐上的細髮。另外，骨骼動畫系統也允許多層動畫混合呈現，讓角色的動作顯得自然無比。遊戲裡的另一個特點是物理及碰撞系統的精進，它讓物品會隨著周圍行進中的物件而反應，目前這樣的設計成就是在其它遊戲裡看不到的。Stratton 表示：「東西該怎麼飛就怎麼飛，該設計就是要讓遊戲世界看起來更活靈活現。」





遊戲將迷漫著一股如「惡靈古堡」的恐怖氣氛

對於動作遊戲不可或缺的音效方面，據了解，遊戲採用杜比5.1環繞音效，相信有了綠葉襯紅花的《毀滅戰士3》，將讓玩家身歷其境渾然忘我。遊戲另外一項革新是使用者介面系統，它允許遊戲能有 Flash 樣子的動畫，停留在任何畫面的表面，而且能夠完全互動。

《毀滅戰士3》要你單打獨鬥

在遊戲人數設計方面，id Software 是以多人共玩遊戲聞名，但對《毀滅戰士3》而言，據了解，它是一個不折不扣的單人遊戲，這項設計可說是和目前市面上「動作＋多人連線」的遊戲特色反其道而行。雖然《毀滅戰士3》沒有多人連線模式，但有一點可以確定的是遊戲裡至少將會有死鬥模式（deathmatch mode）出現。

id Software 歷年來把3D圖形在遊戲內總是發揮得淋漓盡致，從早期的《德軍總部》3D引擎到《毀滅戰士》，id 的遊戲設計師們永遠都在挑戰電腦的極限，然而這卻也造成很多玩家的困擾，因為他們必須一直追逐高檔的配備，才能符合硬體需求。以 id 的《雷神之鎚3》（Quake 3：Arena）為例，玩家便必須配備有優異的3D圖形加速卡才能玩遊戲。這回《毀滅戰士3》當然也不例外，目前有國外遊戲網站指出要玩《毀滅戰士3》，你的加速卡可能必須是 GeForce 3之類的等級。



精緻的3D成形角色是其它遊戲所無法比擬的



目前遊戲界談論的一個最熱門的話題是，《毀滅戰士3》可能先推出 X-Box 版再推出 PC 版，或者只推出 X-Box 版。事實上根據遊戲網站 Game Spy 指出，《毀滅戰士3》會先推出 PC 版，或者只有 PC 版，但由於 John Carmack 是 X-Box 顧問委員會的成員之一，因此 id 在往後的時日裡推出 X-Box 也是不無可能。



當越來越多的線上遊戲在數位空間之中被架構出來，
你知道你究竟在追求些什麼？你是否真的滿足於現有的感受？

傳奇。
你所追尋的，就是一段只屬於你的生命傳奇。

勇者的傳奇、冒險的傳奇、殺戮的傳奇……
浪漫的傳奇、唯我的傳奇、情義的傳奇……

無盡的旅程，終將在傳奇裡，找到歸宿。

全球40萬



締造傳奇 • 捨我其誰



玩家同時在線的網路遊戲
9月開放測試
TGL
台灣帝技藝知科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw
WeMade
ENTERTAINMENT
ACTOZ



你所過的生活，不該只是千篇一律的流水帳；
你所玩的Online Game，也不該只有撿寶打怪而已。

傳奇。
你所追尋的，就是一段只屬於你的生命傳奇。

全世界140組以上伺服器同時運作的MMORPG，
締造超過40萬玩家同時上線紀錄的傳奇作品。

在這裏，你將展開一段您從未經歷的生命體驗。

全球40萬





玩家同時在線的網路遊戲
10月隆重登台
TGL
台灣帝技新如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw
軟體世界
WeMade
Actoz


TGL
死亡
一切的開始…
八年前的一場意外車禍，她失去了生命，
八年後的今天，她張開了雙眼，
嘴裡喃喃說道：
“人類難道應該為了科學而付出生命？”
一位少年的失蹤……
數個離奇死亡的案件……
政治勢力悄然介入……
大財閥的陰謀在背後暗躍……
錯綜複雜、渾沌不明的情勢之下
所有的線索漸漸連結上一個特別的名詞：
“XTORT…………”
謎團持續揭開！
夜行偵探
開發製作
代理發行
TGL
總經銷
軟體世界
For windows 9 98
多重視角不同支線AVG
Copyright 2002 TAIWAN TGL CORPORATION
FAX:02-26517488



TGL
華麗炸裂！
必殺技
聖騎士之戰
10月13日強悍上市
Sammy
TGL
台灣號技資訊科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw
© Sammy2000,2001 / © 1998-2001 ARC SYSTEMWORKS Co.,Ltd.
格鬥FTG
For Windows 95/98/Me/XP

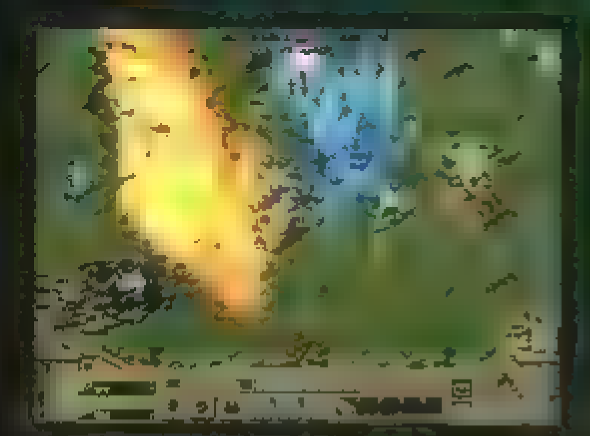


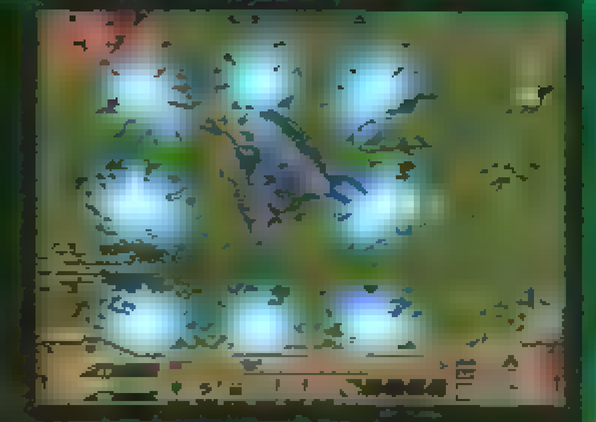
龍族—原創企劃

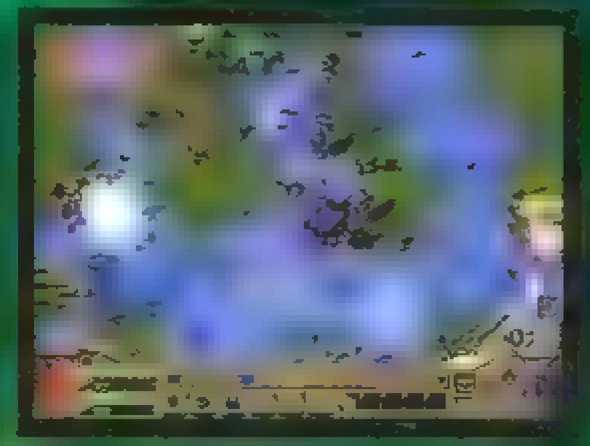
消滅神龍王，新版難度大考驗

想消滅隱藏在可怕迷宮裡的神龍王，只有先打敗來自魔界的十大魔獸！

然而處處殺機的迷宮就擋在前面，你有自信走得出去嗎！








誰來幫我們
消滅神龍王
龍族V1.0
龍霸迷宮
程式設計師
金弘顛
第三波



8月28日 各大便利商店/資訊賣場/書店 全新上市
龍族 www.DRAGONRAJA.com.tw
龍霸迷宮 www.DRAGONRAJA.com.tw v1.0
你能活著出來嗎？
龍族V1.0 龍霸迷宮，挑戰性全面提升
七週之戰後
神龍王變身大迷宮
勇敢的騎士們
快加入這場神聖的屠龍之戰吧
龍族—原創企劃—李升求
以我20年的電玩資歷都打不倒神龍王，
你，
會是真正的屠龍勇士嗎？
龍族—程式設計師—金弘奭
這裡有我不吃不喝不睡
創造出來的迷宮，絕對要迷住你！
第三波
宏碁戲谷
www.acerGame.com.tw
Sofnet


小心迷宮把你吞沒
開放非法術系職業法術
進階工作技能大挑戰
全新地圖登場，新增劇情任務
全新介面，視野更開闊、操作更快速、聊天更Easy！
屠龍包
迷宮包
炎魔召喚包
★韓國友情相贈
晨曦項鍊(體質+5/移動力+3)



五嶽劍盟 浴血併派
日月神教 黑木絕崖
梅莊深處 梟雄氣慨
五毒教窟 瘴癘迷塞
葵花寶典 群俠色駭
日出東方 唯我不敗
東方不敗
中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net
均有販售


金庸群俠傳
Online
葵花寶典
日出東方 唯我不敗



憑29元發票抽「易筋洗髓丹」！

與脫胎換骨丹齊名的絕世寶物「易筋洗髓丹」週週送出10顆！

▶▶▶▶ 還有NOKIA 8250 手機又

趕快來看參加辦法

活動期間

即日起至91年9月5號止(以郵戳爲憑)

活動辦法

玩家只要憑購買「樂透包」或「寶你樂透包」之發票(明細中需清楚列明)
即可連同姓名、聯絡、電話、遊戲帳號、伺服器位置等基本資料，
寄到「樂透樂翻天」活動小組收 參加抽獎！

獎品內容

『週週抽』絕世寶物-易筋洗髓丹10顆、2名NOKIA 8250手機

抽獎日期

91/8/20(二) 91/8/27(二) 91/9/03(二) 91/9/10(二)

得獎公佈

91/8/22起每週四於金庸官網公佈，
網址....http://jy.chinesegamer.net

郵寄地址

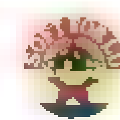
臺北市南港路三段47巷2號1樓「中華網龍 樂透樂翻天 小組收」

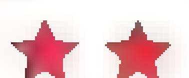


注意事項

1. 早寄早中獎，一張發票多個抽獎機會，
   (PS.未抽中之發票可參加下次抽獎)。
2. 此活動發票僅限於「樂透包」跟「寶你樂透包」，
   請參加者注意。
3. 本活動發票將於活動結束後統一捐贈給「創世基金會」。
4. 手機得獎人需在得獎公佈後10日內寄清楚身分證正反面
   影本至中華網龍公司以利兌獎。







★★ 本公司保留變更此活動之權利



暗黑破壞神"玩完"了!?後續接班連線大作?!

●獨特技能屬性的調配[illegible]●蒐集不盡的絕世神兵利器●著重團隊合作的任務進行●更加暢快淋漓的魄力絕技

異世記

四個人改變一段歷史
讓我們一起超越時空玩遊戲!!

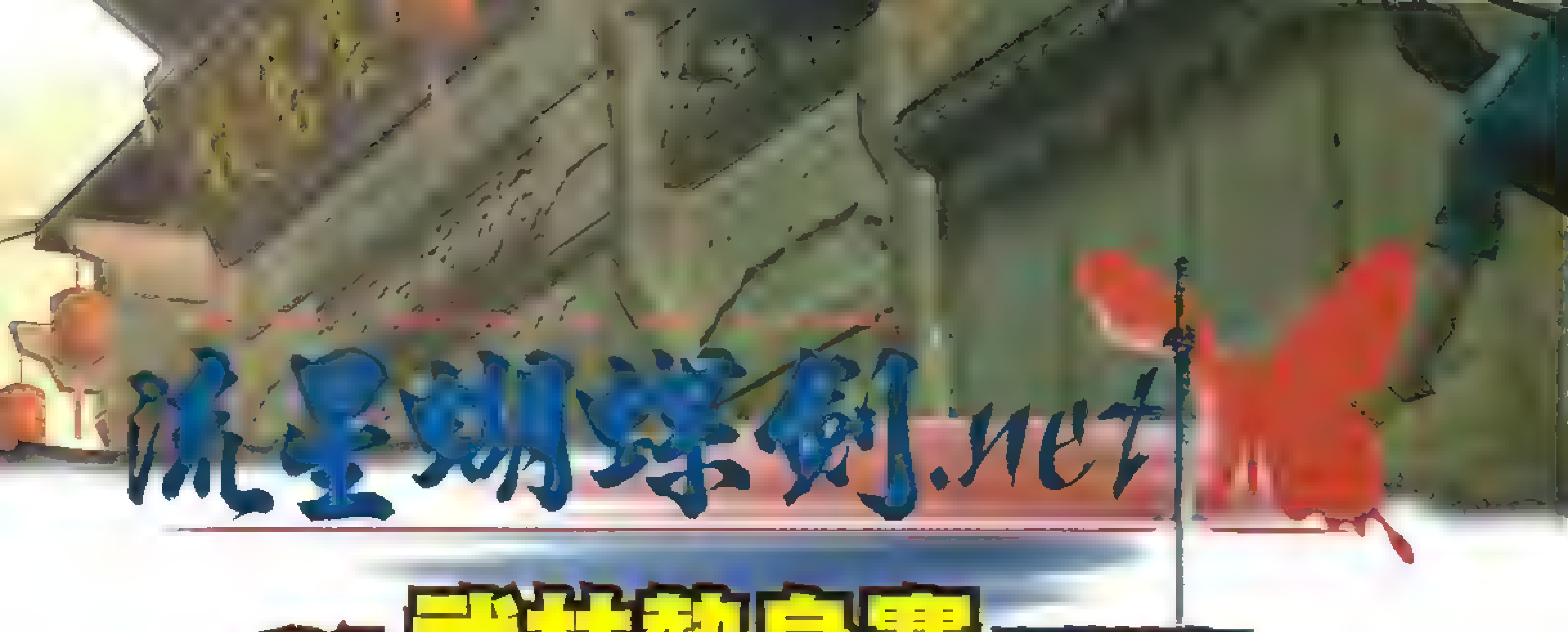
除了玩遊戲，我們更想您一起來做遊戲!!
徵求榮譽製作人活動8月30日正式展開，更多情報，將同步
在昱泉遊戲網曝光!敬請拭目以待!!




流星下現。魔獸不見！
流星蝴蝶劍．net
現正活躍中
© 2002 星泉國際/平凡



昱泉國際
CCG(China Cyber Game)
華人區網路遊戲擂台賽
武林盟主由你來挑戰！
百萬鏢銀爭奪戰
一場空前浩大的武林擂台賽
大中華地區萬人同步認證
請密切注意昱泉官網相關訊息
http://www.gamer.com.tw



首役 **武林熱身賽** 即將開打

9月1日起請至各大網咖體系要求體驗<**流星蝴蝶劍**>
為搶奪百萬標銀做準備吧，指定網咖：

- 全省@conner
- Waka景美
- Waka西門
- 戰略高手信義店
- 戰略高手大亞店
- 戰略高手西門店
- 台中戰略高手
  (武裝聯盟)德安旗艦店
- 高雄港都網

歡迎各大網咖業者洽談活動配合

洽談專線：02-27053777分機：219．213
開打時間 請密切注意昱泉官網相關訊息
http://www.isgame.com.tw









昱泉國際股份有限公司

九儀天尊初始。






THE LORD of BEAST
CHRONICLE OF AMADIS阿瑪迪斯戰記
發售予定日 2002/8/26
DYNASTY

第七封印 THE SEVENTH SEAL

魔神甦醒

~THE RESURRECTION OF THE DARK LORD~

2002 智冠科技新廣部　Magic-∑ 傾力鉅獻

納蘭 眞小說改編，精緻瑰麗的人物場景，令國際驚艷的影製動畫感動呈現！

邀請「日本、台灣遊戲界音樂教父」—光田康典、蔡志展，合力打造遊戲精采配樂新作！

威力直逼格鬥遊戲的連續戰鬥，可自行編輯組合攻擊招式，爆發出驚人作戰快感！

打破TV GAME神話～超越PC GAME極限～前進美國E3展旗艦級遊戲

與遠傳電信推出「第七封印手機遊戲區」

要給你不同於PC的手機遊戲趣味玩法，

你還有機會免費拿到「第七封印」遊戲、經典原聲CD、

「天使與惡魔」項鍊、小說...等，

讓你進入神秘刺激的「第七封印」世界裡拿獎品~

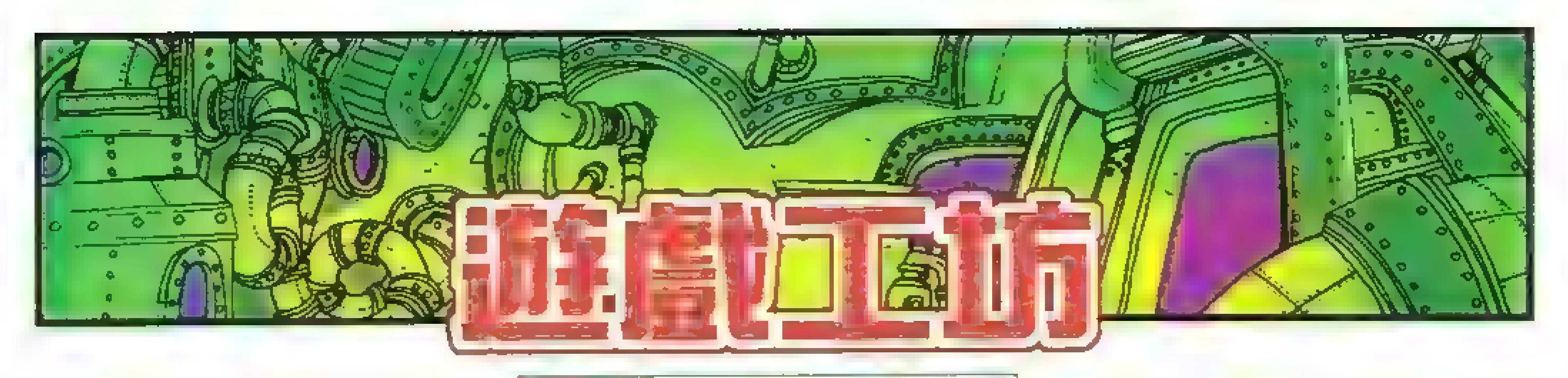


「第七封印」手機遊戲區有：●獨家「封印圖案」下載 ●神秘刺激的「封印奇緣」交友遊戲 ●用「搖搖王」試試你的好手氣，

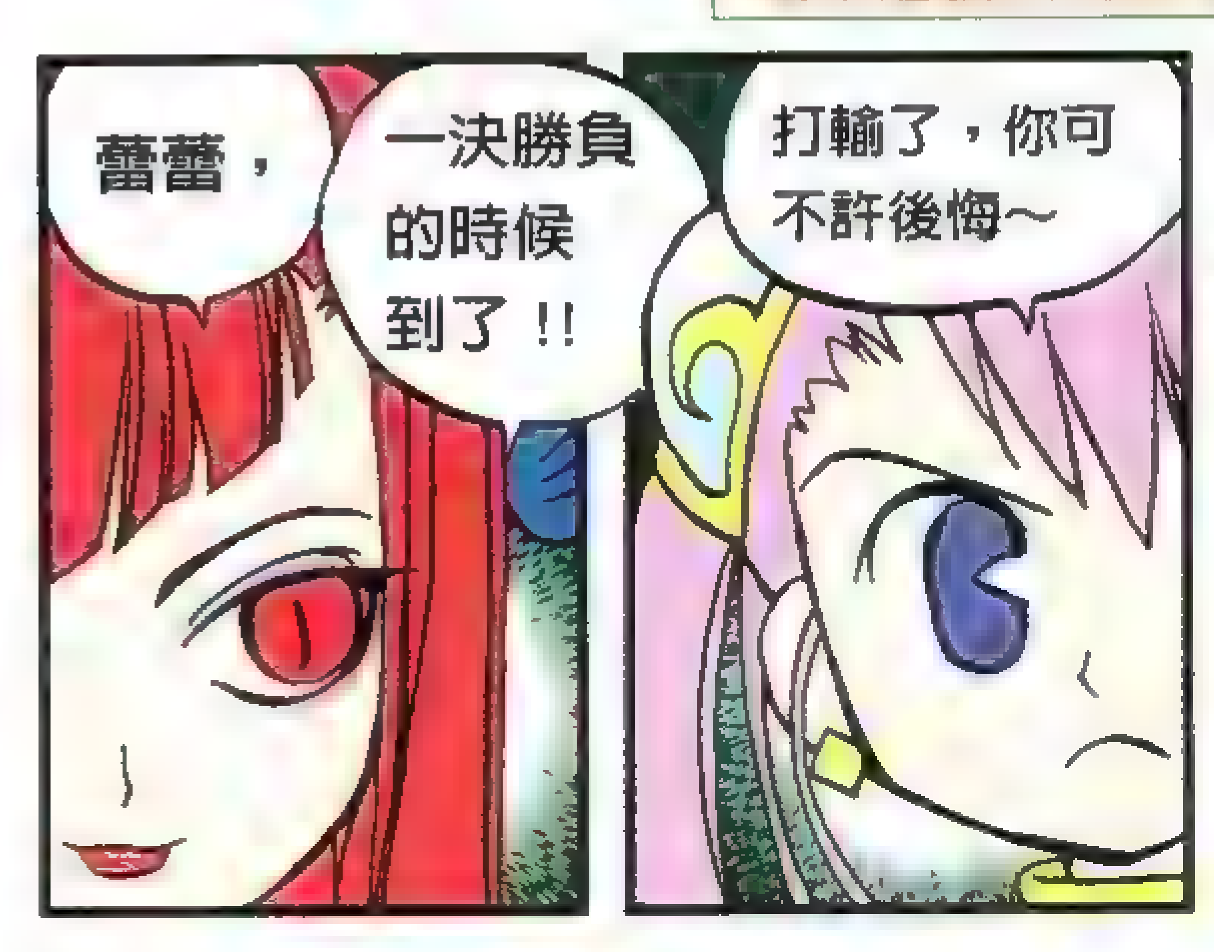
還要給你 ●「封印問答王」讓你好玩驚喜的「解封印、拿遊戲」



8/30-9/3國際軟體大展
歡迎您來台北世貿
D325親身體驗
輪迴
UNKNOWN
Journey of Reincarnation
全3D的動作冒險遊戲
讓你體驗電影般的格鬥美學
◎善用你的拳腳功夫，突破敵人重重的圍攻
◎穿越前世今生，探索傳說中的神秘文明世界
◎場景華麗精美，體驗每個世代的特殊風情
開發/製作
資訊科技
InfoBank Technology
代理/發行
EA
ELECTRONIC ARTS
美商藝電
www.ea.com.tw
www.theunknowngame.com


遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


蕾蕾，
一決勝負的時候到了!!
打輸了，你可不許後悔~


你已經被包圍了！投降吧!!小喬!!
笑話!!我這隻AK-47火力超猛的啦!!
卡卡卡!!
卡卡卡!!


不公平!!
剛剛那場不算!!你耍奸，你果然是魔女!!
媽的!!你又耍賴!!去死吧!!
就是這樣~最近都沒有人敢到我的網咖玩~
……

救世軍 Gothic

預定推出日

Egnoot …… 128MB RAM

1. 與世隔絕的無法地帶

常常在一些電影中見到為了達成某些任務而故意混進監獄中，現在這情形也發生在我身上，只是……能不能把罪名換過？就不能弄一些比較駭人的聽來也爽，幹嘛給我掛上這些"妨害風化"和"隨地便溺"等等，這樣子很丟臉耶~>_<

在邊境，對抗半獸人侵略的戰事已趨白熱化，為了應付戰爭，國王的軍隊需要更多的武器，而這代表著：鐵礦產量必須大幅增加。於是全國的重刑犯都被強迫集中到礦區，他們必須用活著的每一天努力挖礦，讓軍隊的武器來源不虞匱乏。沒有假日、壓榨過度的工作量讓許多罪犯持續逃亡，為了杜絕逃亡的情形，國王於是召集了全國法力最強的12位魔法師，準備在礦場外圍設置魔法力場，要讓罪犯們「只能進不能出」，再用食物來控制他們，交換所需的礦產。



魔法光球四射、閃電撕裂天空，力場逐漸地成形，但意外也隨之發生了，這力場的強度和涵蓋範圍遠遠超過了預定計畫，不但礦區週邊的一些村鎮都被力場籠罩包覆，甚至連12位魔法師自己也被困在力場內。同時，罪犯們開始暴動，他們殺光了所有意外被捲入力場內的村鎮守衛和試圖反抗的居民，並在此力場內稱王！國王怒不可遏，但最後還是屈服了，因為他需要礦產，於是他和這群罪犯們達成協議，雖然力場內有足夠的食物來源，不過國王仍然必須要每月定時提供食物、普及生活必需品，有時還包括女人，以此來說服這些罪犯繼續開挖礦產作為交換。



這情況持續了幾年，直到今天，一位特別罪犯被衛兵粗魯的推下山谷丟進力場，劇痛讓人昏迷過去。而當醒來時，一群面目可憎的人站在面前，其中一個滿嘴酒氣的彪形大漢冷笑著對你說：「歡迎來到監獄」。這是一個由罪犯所統治、無法無天的境外之地，而你，身負著秘密任務和眾人的期望，必須隻身潛入力場中，在這沒有王法的異域掙扎求生，找尋志同道合的夥伴，最後幫助12位魔法師，研究出解開力場的方法，讓這「監獄」重返國王統治，回復舊日和平！



2. 有著自我活動空間的NPC們

《救世軍》最大的特點在於AI，遊戲中有超過500位的NPC，每個人都有自己的固定作息、個性、派系及好惡，這些NPC有自己的工作，每天會在固定時間走到自己的工作崗位，下了工則會到酒館和朋友吃飯、談天，有時還會喝醉，就宛如一個活生生的人物角色般。不只這樣，這些NPC也擁有自己的記憶力，玩家對NPC說過的話和做過的事都會被牢牢記住，舉例來說，今天你揍了某個NPC，他不但會恨你，還會讓他的朋友都知道這件事，而如果這NPC走到其它村落，也會開始到處散播你的不是，甚至四處集結同伴來對付你。反過來說，今天你幫助了某人，他也會一輩子記住你的恩德，然後廣為宣傳，他的朋友也會自動變成你的朋友，在你以後落難時伸出援手。也因此，在《救世軍》中的NPC沒有所謂的好人或壞人，而只有朋友與敵人，你要幫誰、殺誰或要投靠誰，完全不會讓你無法破關，只是難易不同罷了。或者應該這樣說，《救世軍》可以讓你有興趣從頭玩過好幾遍！







3. 注意怪物的生活習慣和習性



在《救世軍》中，如果你在NPC面前拔出劍來，有些人會立刻反應然後出言警告你，而就算你不拔劍，如果你走得太靠近他們身後，或是他們放在身旁的寶物，一樣會被他們敵視。有些NPC在打倒你以後，並不會殺掉你，只是搶走你身上值錢的貨物，再說幾句風涼話，因為他們根本就懶得處理屍體，而會放任你醒過來自己离開。還有些NPC會教你一些特殊技能（遊戲中有數十種各式技能，像打獵技能就有4～5種，包括如何在殺掉動物後，能割下完整的毛皮、牙齒及爪利等來賣錢），不過教學的代價除了金錢外，有時你還必須幫他解決掉某些人。而究竟是技能重要還是你的人際關係重要，就要靠玩家自行判斷了。

並非只有NPC如此，遊戲中的怪物一樣有自己的作息和喜好。以往的RPG，怪物只會呆呆地在原地等你去幹掉他，現在就不同了，所有怪物都有自己獨特的AI，他們會獵殺比自己弱小的怪物作為食物，或被比自己強的怪物所殺；他們有自己的固定棲息地，有些會在白天離開洞穴找尋食物，有些則是夜行性動物，而聰明的玩家會懂得在他們睡著時發動襲擊他們。

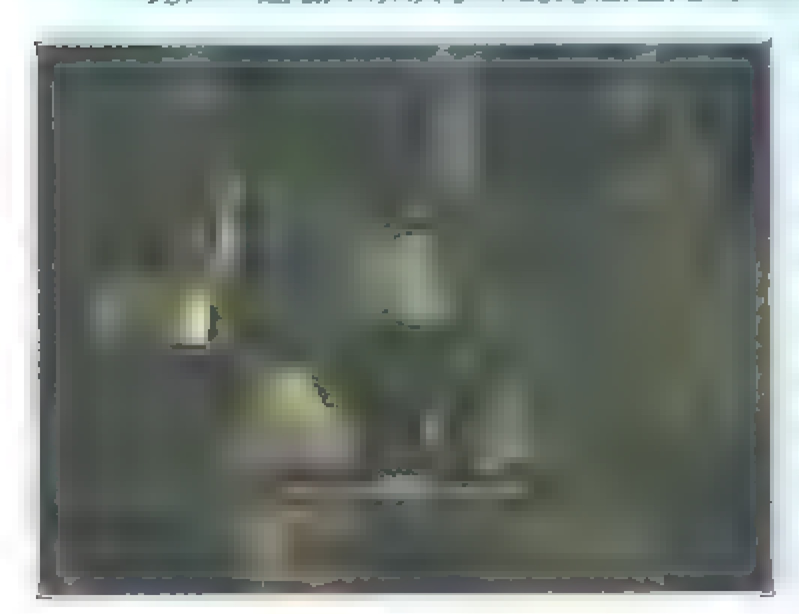


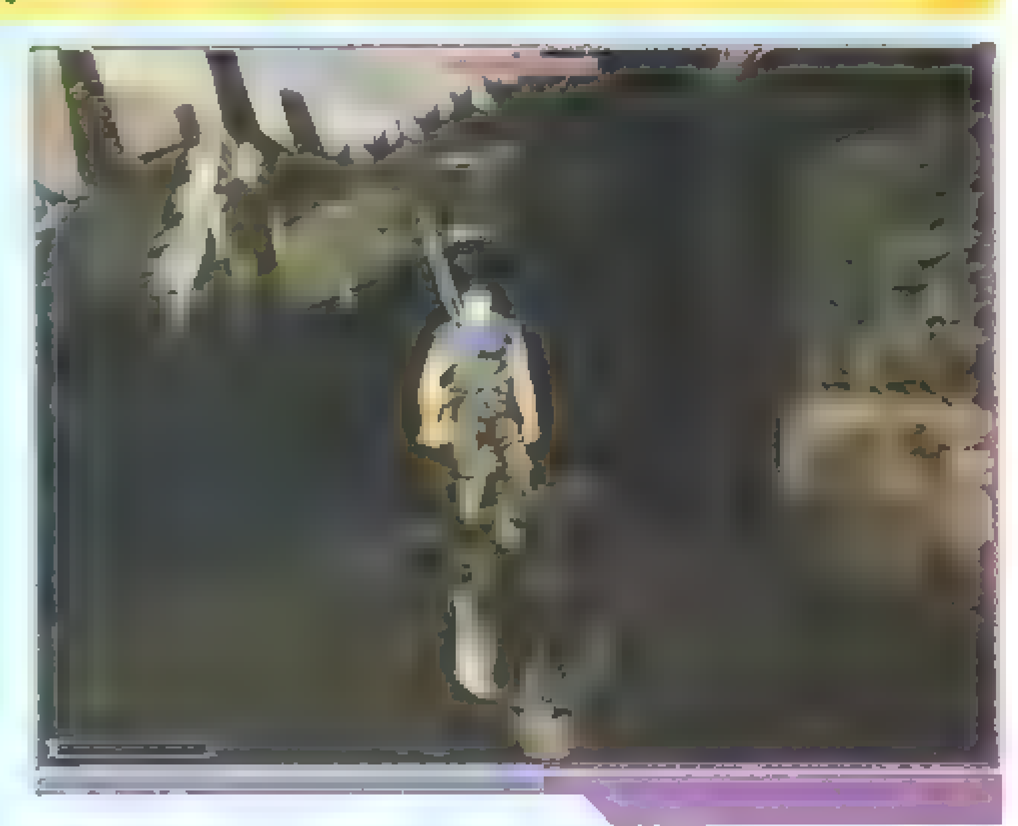
不過請小心，有些怪物有強大的同盟甚至主人，就像如果你不小心殺了獨眼巨人飼養的狼犬，那就要小心他的主人會來找你報仇。

4. 不受侷限的過關方式

再說到RPG最重要的角色成長部分，《救世軍》更擁有無限變化，玩家可以把自己的角色鍛練成一位萬夫莫敵的神鬼戰士或身懷毀滅魔法的法師，甚至是專精暗殺及偷竊的盜賊。玩家在遊戲中可學到數十種的特殊技能，共有戰鬥技能、盜賊技能、談判技巧、野外求生知識及打獵專門技能等等，應有盡有。遊戲中更有數百樣武器、防具、特殊物品及魔法卷軸等著你去尋找和裝備，而不用說，角色裝備的物品絕對會真實反映在他的3D外觀上。

另外，遊戲中解決事件的方法也充滿著高自由度，遇到打不開的門，你可以撞破它、撬開它或是威脅別人幫你開，也可以按照一般RPG的步驟老老實實地找鑰匙。當然，





沒人強迫你一定要開這個門，你也可以乾脆就不管它。在遊戲中，有數座巨大而各具特色的地下城，有半獸人地牢、不死生物墓穴及詭異而恐怖的巨蟲迷宮堡壘等，在強力3D引擎的輔助下，完美呈現出立體而巨大的另一個世界，讓玩家滿足自己四處探險和殺戮的慾望。

報數！三國演義

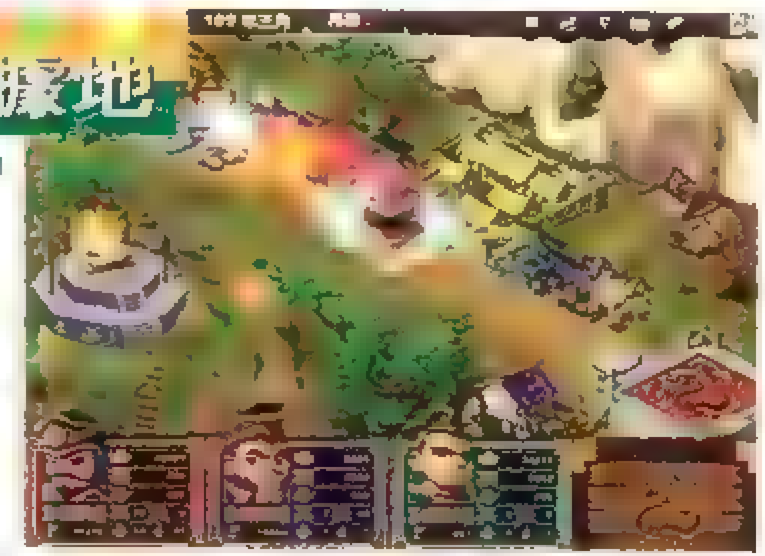


＊研究製造所：尼奧科技　＊遊戲類型：策略益智　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：PII-450、64MB RAM



遊戲的策略性和趣味性兼具，是一款三國迷不容錯過的Game，遊戲中不僅能依策略執行作戰，還有城池的發展規劃，再加上自行培養武將的樂趣，絕對能讓玩家的三國功力無限發揮

以城池為基礎建立根據地





城池是玩家的安身立命之所，沒有了城池一切都是空談，銀兩、兵力及糧草都無法增加，也就會讓無法勢力壯大。所以，遊戲的第一步就是趕快佔領一座城池吧！

城池等級

城池共有為六種等級，當城裡的人口達到某數量時，等級就會自動上升，這時城的各種屬性(像軍事價值和政治價值等)也都會提昇，稅金和糧食也會比以前多，城的附屬商店營業額也隨之提高。

城池和附屬商店

每座城池附近的道路都是城的附屬區域(大小不一定)，這個區域裡的商店就是這座城的附屬商店。商店有繳錢給城池的義務，城池會負責保護商店安全，同時城池的等級越高，商店賺的錢就越多。

城池的經營

在每座城裡可放置三名武將，負責守護城池和附近商店的安全，遇到敵軍拒繳過路費的時候，就派武將出去和他作戰，但是萬一作戰失敗，城池可是會被搶走的。城池的內政治理分成兵務、政治、商業、旅驛、財政、察變及農墾七項，投入越多銀兩和人力的話，效果會越好。

- 負責城裡徵兵事務，士兵在作戰時和武將一起上戰場，平常則待在兵營中。
- 城的政治價值可提高政治類商店的營業額，如果城主的政治力高的話就更好了。
- 高度商業力的城，附近商店的收入可大幅提高，為玩家賺進大把的銀兩。
- 提昇旅驛類商店的營業額。
- 投入城裡的財政治理，提昇城每個月本身的收入。
- 發掘城中的在野武將，投入的錢越多，找到武將的機會越大。
- 開墾城中的農地，每個月定期收取一些糧草來支付士兵的糧食支出，一旦城中的糧食不夠吃，士兵會漸漸減少。

開始作戰

一旦走到別人的地盤，玩家有兩條路可選，一是花錢消災繳過路費，二是和對方作戰，打贏了這座城就是你的了，通常這也是打擊對手最有效的方法。遊戲中的作戰分為單挑和一般作戰兩種，在進入戰場之前，就得先選擇戰鬥方式。



陣形介紹

陣形共有無陣、方圓、長蛇、錐形、鋒矢、雙排及鉤形七種。什麼陣形都不會的武將，只能選擇無陣，是一種攻擊力最低的陣形，它僅能祈禱對手也不會任何陣形。其餘的陣形依據其相生相剋設定，要是選到能剋對手的陣形，可說作戰已經贏了一半，當然前提是武將必須先學會這些陣形。一旦設定之後，上戰場後整支部隊會自動排列成這個陣形對敵方發動攻擊，但是仍有使用計謀卡來改變陣形的機會。





- 這是最基本的陣形，所有武將都會，但是作用不大。
- 內圓外方的陣形，碰上鉤形陣時攻擊力加強。
- 屬於長型的陣形，對鋒矢陣攻擊力較強。
- 專剋雙排的陣形，猶如一隻尖錐刺入敵方。
- 屬於高級陣形，需要天時才能學到，錐形碰上它就倒楣了，兵力損失很大。
- 第二種高級陣形，專剋長蛇、鉤形。
- 錐形、鋒矢的剋星，也是能剋兩種陣形的高級陣形。

單挑方式



武將的攻擊和防守兼具，最規矩的攻擊方式。

以攻擊為主、閃避為輔的方式，是用於攻擊力強的武將。

完全不防守的攻擊方式，不考慮自己的生命值，抱著犧牲的決心。

閃避為主、攻擊為輔的方式，不求消滅敵人。

以集氣為主，當計謀卡很好的時候可使用這種方式。

只守不攻的方式，只想和對手打成平手時可用此方式。

最保守的攻擊方式，一旦生命低於50%就準備逃跑。



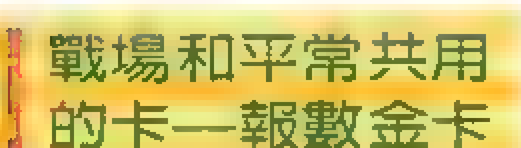


遊戲中的卡片系統

遊戲中有三種卡片--報數卡、報數金卡及計謀卡，玩家在主畫面行走是用報數卡上的點數，每次使用一張之後會自動補一張，所以玩家要走幾步是自己決定的。這個設計加強了遊戲的策略性，從此走路不再是隨機的，也不再是靠運氣玩遊戲，要是走到岔路口，玩家也可以自己選擇方向，更增添遊戲的策略性。







戰場和平常共用的卡—報數金卡

報數金卡顧名思義是比報數卡更高級的卡片，這種卡片主要是用於戰場上，但是卡片上也有點數，所以平常也可以用，一旦使用之後不會自動補充，要到卡片店購買。

計謀卡

計謀卡它可以害人也可利己，甚至可影響錢莊的利率和樂透的中獎機率呢！



奉天子召出巡，不必付過路費

把不在身邊的武將調回自己身邊

將對手向我方施展的計謀隨機轉嫁給別人

使用反間計，敵武將一名投靠我方

向城內居民徵收糧草，使城池糧草增加

向對手商店縱火，讓商店降一級

造謠生事，導致敵士兵逃亡



增加武將的生命力

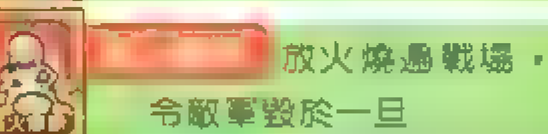
提升武將的防禦

降低疲勞度

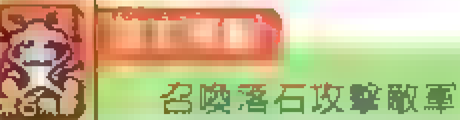
降低對方抵抗力

增加對手疲勞度









暫時提升自己鬥志

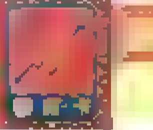
隨機偷對手一張卡片

召喚黃龍攻擊，給敵致命一擊

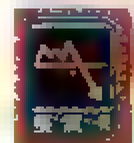
放火燒過戰場，令敵軍毀於一旦

緊急增加戰場上的兵力

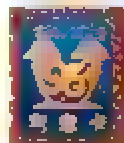
召喚落石攻擊敵軍



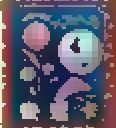
錢莊利息下降



放出利多消息，行票上漲



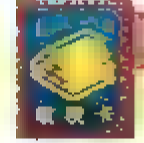
前景看壞，行票連番下跌



錢莊利息上升

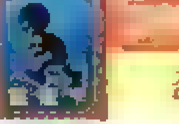


增加下期樂透中獎機率

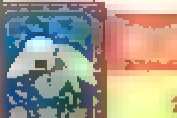


自己的商店改建，免費升一級

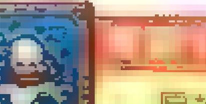
向城內居民收稅，城池銀兩增加



發生瘟疫，減少城池的人口



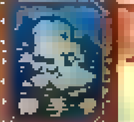
盜賊搶奪，減少城池銀兩



發生蟲害，城池糧草減少



原地停留一次



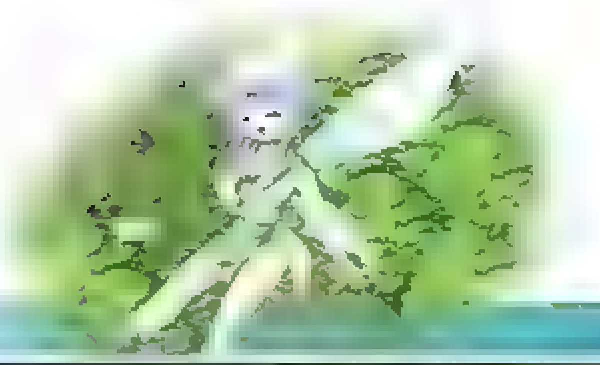
竊取對手道具一件



裝窮，騙對手捐錢給你

本回合可多行動一次

聖界的奇蹟





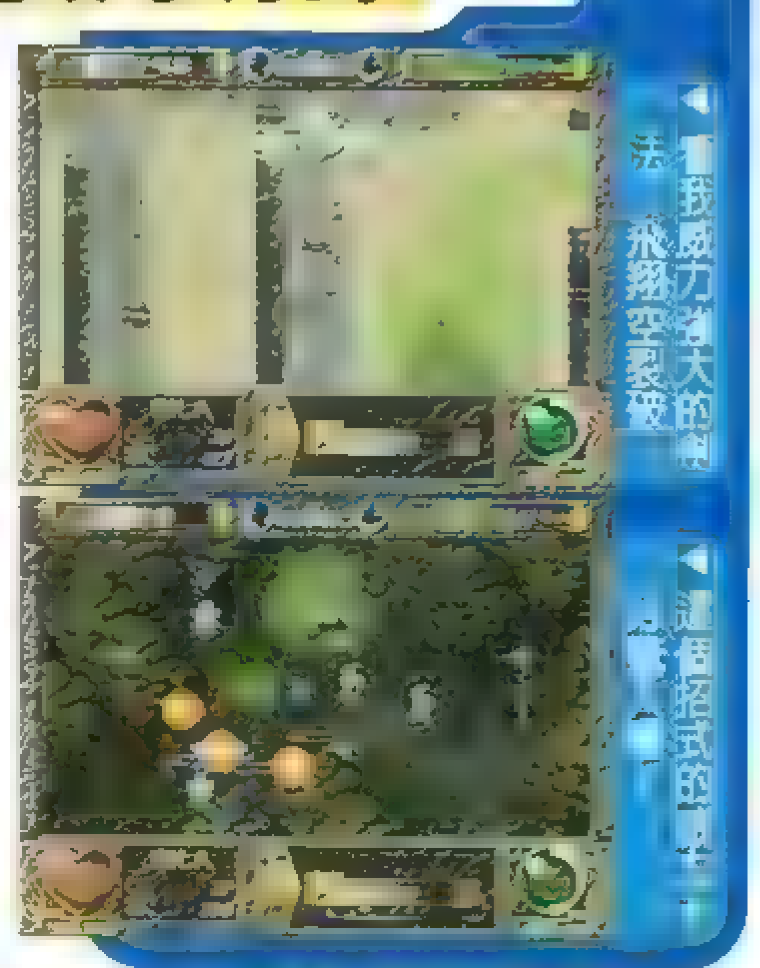
＊研究製造所：Exe Creat ive　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P II -400、64MB



哼！好玩的遊戲延期發行好像已經成為慣例，就連聖界這個來自日本的舶來品也一樣。遊戲延期的原因，據說是因為語文改版的問題，那也是沒有辦法的事啦！我們喜愛這個遊戲的國民們，就只有再等待一下了！趁著遊戲的延期，小尼我也抓緊時間，更深入的介紹遊戲的特色，讓大家能更了解這個遊戲喔！

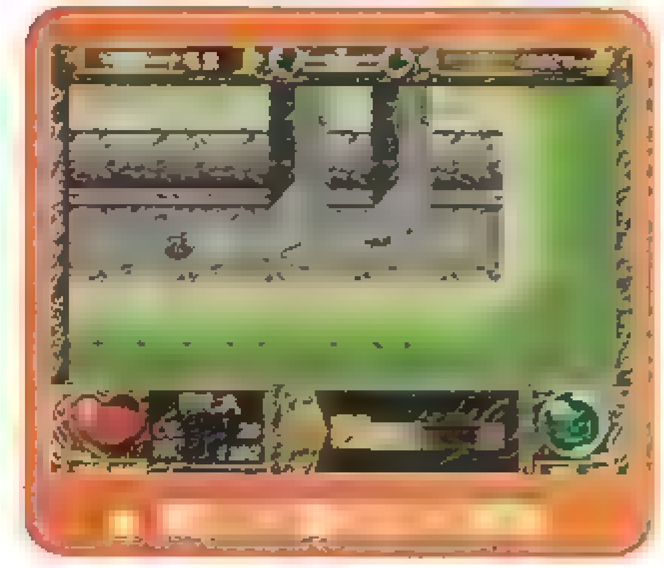
視敵人狀況 決定攻擊方式

雖然遊戲可以調整難易度，但是隨著遊戲進行，敵人也會來越難纏，不僅行進速度加快，也會增加許多遠距離攻擊的敵手，實在不是閃閃躲躲就可以輕鬆過關的，像是奇拉納軍營裡的士兵，當他們偵測到攻擊對象時（就是玩家啦^^），會一致急速前進猛力攻擊，所以玩家很容易受到包抄攻擊，使用魔法的機會微乎其微，相反的，因為劍術傷害性大且防禦力高，所以此時最適合用劍術衝刺闖關。到了暗黑森林，更是遇到多方勁敵，像是會從遠距離開始射彈攻擊的花怪，或是行動迅速的紫鼠、擅長包抄的火龍…等，不僅要一邊閃躲花彈，還要一邊利用機會發揮魔法做廣度攻擊，真是讓玩家疲於應付！因為魔法可以穿牆透壁的遠距離攻擊敵人，最適合對付森林裡喜歡暗算玩家的花怪，雖然無法深入他們的所在地，只要隔著樹海，也可以用魔法達到攻擊效果喔！



四大攻擊屬性 針對不同屬性敵人

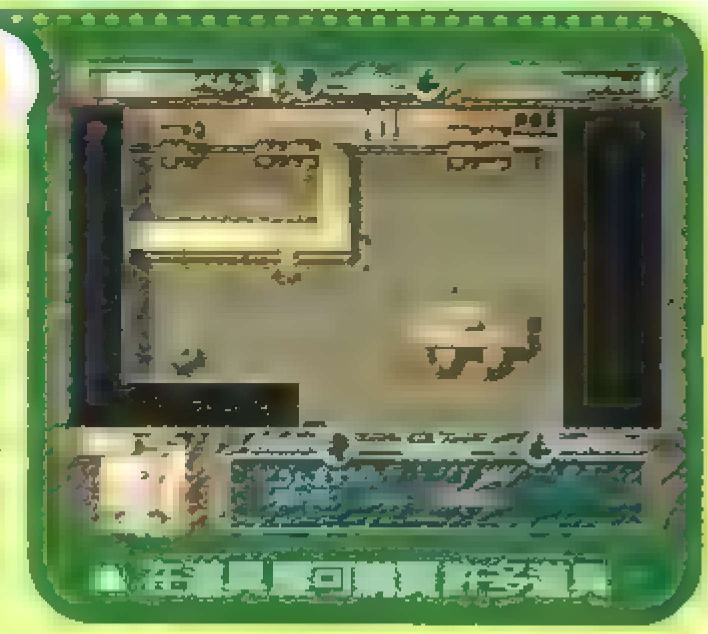
隨著等級的提昇，玩家可以發揮的劍術及魔法種類就越多，而且依照屬性分為四種類型，火性、風性、水性及治療性，每當玩家轉換屬性技巧時，遊戲會自動累積此項屬性技能的經驗值，讓玩家可以培養多方屬性技能，當玩家看到敵人頭上的屬性棒顏色時，就可以知道相剋的攻擊屬性，先利用小嘍囉練練功，累積各個攻擊屬性的經驗值及等級，遇到不同屬性的大頭目，才能發揮最大的攻擊力，以及夠多的HP及MP來跟大魔頭耗！而且每發揮不同屬性的劍技跟魔法，都會有不同的攻擊視覺效果，像是火彈、龍捲風、冰柱..等，攻擊屬性的等級越高，越可以得到頂級的全體攻擊性魔法。想看看頂級的攻擊技巧嗎？快找小嘍囉吧^^





擅用道具 及技巧補充能量

遊戲中的打打殺殺最耗HP跟MP了，想要迅速恢復，道具中的魔族秘藥可以說是極品，因為它可以1秒內恢復所有失去的HP和MP，只可惜玩家再多的錢也買不到，必須在一次次的冒險中慢慢搜尋。退而求其次，商店中販賣的元氣之素，雖然只能恢復體力，留得青山在不怕沒柴燒，也可以考慮買幾個以備不時之需。另外經由戰鬥經驗的累積，玩家等級會漸漸提升，每當等級提昇一次，玩家的HP及MP也都會恢復。冒險中，若是玩家一直靜止不動，沒有受到攻擊的話，HP、MP也會慢慢一點一滴的恢復，所以玩家在戰鬥的同時，也別忘了時時留意安全地帶，因為它可以減少使用道具來恢復體力的次數，還可以順便做個遊戲記錄！



超多選擇的配件與武器

玩家在戰鬥時可以選擇佩帶的武器有杖跟劍，像是可以發揮火焰和雷電的鐵製魔杖或是殺傷力極大的寬刃劍，都是不錯的升級配備，而防禦力則要靠輕便的皮鎧或是頂級的金屬環鎧甲來輔助。配件方面則有耳環、首飾、斗蓬或是鞋子等，可以補足行動力或是提昇某種屬性的攻擊力，另外隨身攜帶的道具，不管是可以恢復魔力的提神藥，或是恢復體力的藥草，一旦連按滑鼠右鍵2下，就馬上服用見效囉。隨著遊戲進行，後面還有愈來越多樣的配件或是道具，等著讓玩家大開眼界喔！





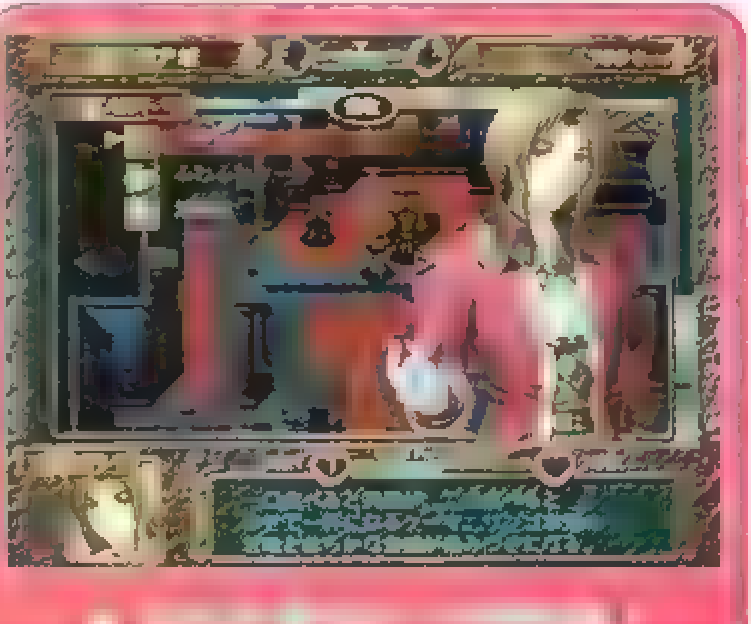
▲ 使用不同武器會有不同攻擊效果

◀ 寶物箱中也會有許多好道具

送禮系統為戀愛加溫

遇到不錯的聊天對象，想要提昇感情溫度，就得好好巴結對方一下，玩家可以先透過聊天看看對方喜歡的東西，再看看自己是不是擁有對方感興趣的類似自製品，若是送對了禮物，任何肉麻的話，都有可能讓玩家掉一地的雞皮疙瘩喔！反之，送個失敗的加工品，像是腐敗的蘋果汁、臭香水等，對方的好感度可是會迅速下降！因為送禮貴在誠意，所以不管是送道具或是物品，都只能出自於莉拉之手，每當玩家在冒險中或是商店中購買到物品時，都可以回家做料理合成，做出來的東西有好有壞，像是有聽了就會流口水的葡萄酒蛋餅、噗通蛋花湯、醋泡青花魚麵包……等，也有令畫胃口的臭味沙拉、臭香水……等。玩家可以決定哪個要送給心儀的人？哪個要自己享用？甚至是賣到商店換現金都可以！



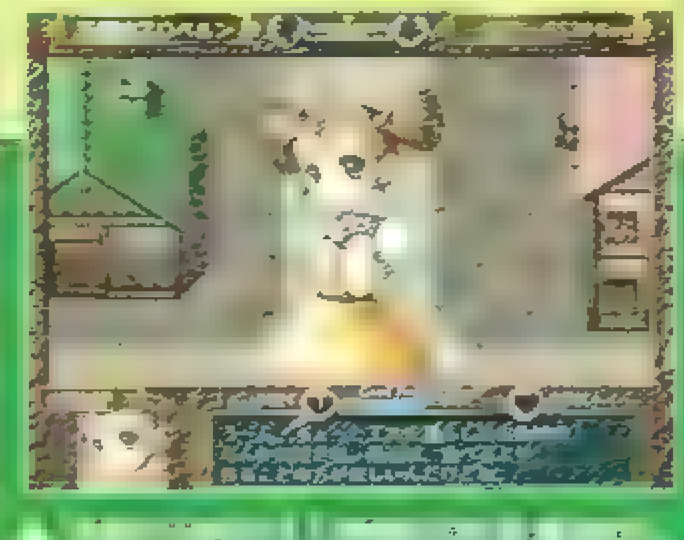


信賴度設定 買賣有樂趣

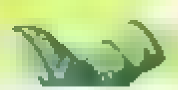
在城鎮和村莊購物時，一開始只能進入人類經營的商店，隨著遊戲的進行，玩家也可以進入怪物所經營的商店。只要人類對玩家的信賴度高，便能獲得額外的折扣購買商品，並且也提供較高的售出金額，讓玩家販賣冒險中獲得的多餘道具、物品，相同的，怪物對玩家的信賴度較高時，到怪物商店購買消費，也可以享受特別的優惠待遇。可是由於人類和怪物是處於敵對狀態，當人類對玩家的信賴度比較高時，在敵方陣營（怪物）的商店購物，





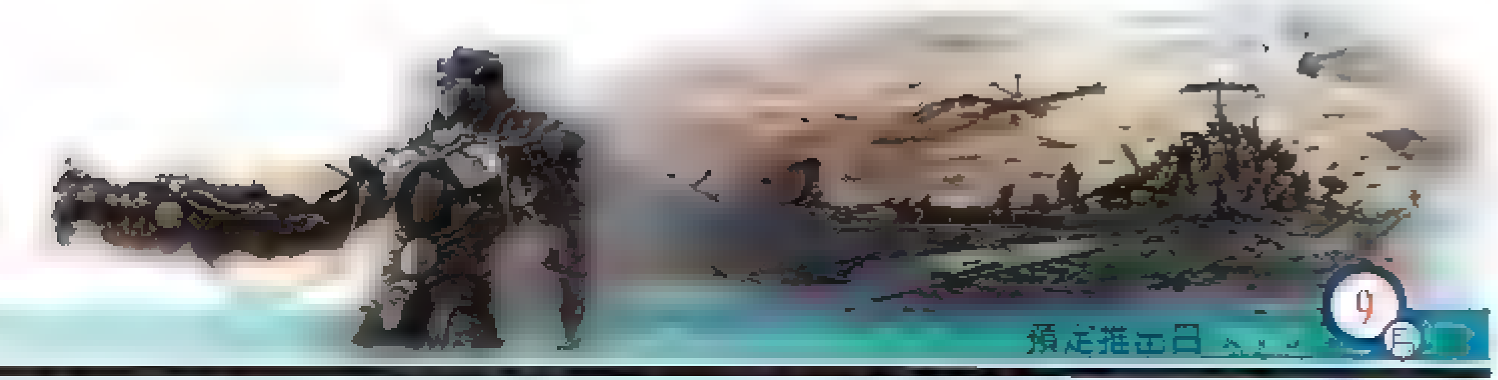


不管是聊天或是購物，店家態度就會變差許多，相對的，怪物對玩家的信賴度比較高時，在人類商店購物就會吃虧許多，唉，真是魚與熊掌不可兼得。

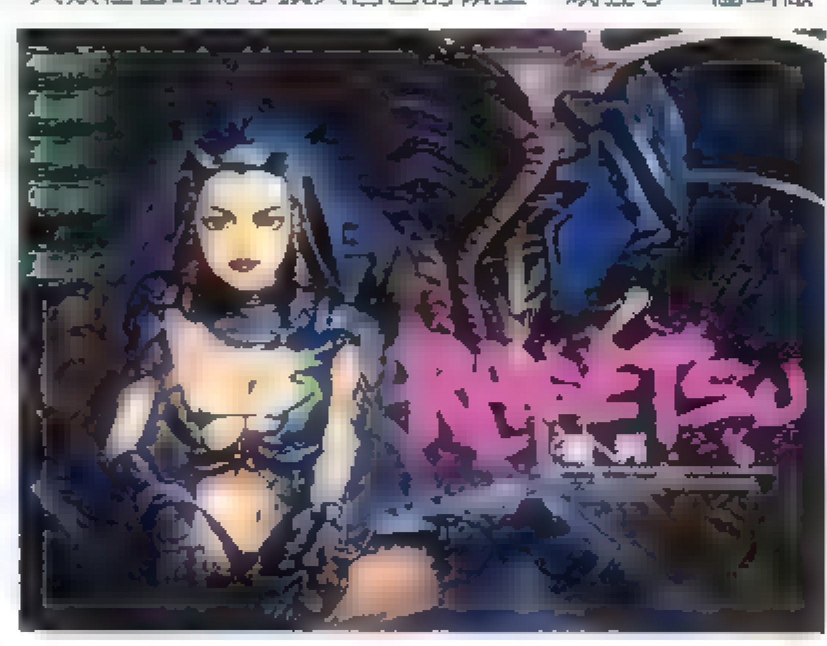


羅 剎





*研發廠商 工畫堂 …… 多人連線 ……



▲ 性感女性傭兵滿足你的視覺享受

小藍：在很多玩家的印象中，工畫堂的遊戲角色不是可愛的少女，就是令人百看不厭的美女，這次工畫堂為了在遊戲風格上有所突破，在製作《羅剎》的畫面及故事時，特別參考了不少國外的科幻電影，並且要求開發者在人物的設定上一改畫風，不再是以往可愛的少女，取而代之的是性感又誘人的女性哦～嘿嘿嘿^^！

小尼：在傭兵的「身體裝甲」設計中，除了前衛的另類造型之外，更強調其邪惡與神秘的感受，有一種奇特的視覺美感哦！對了！小藍～要介紹遊戲之前，請你先把你的口水先擦一下吧^^!!

三千年後的戰爭

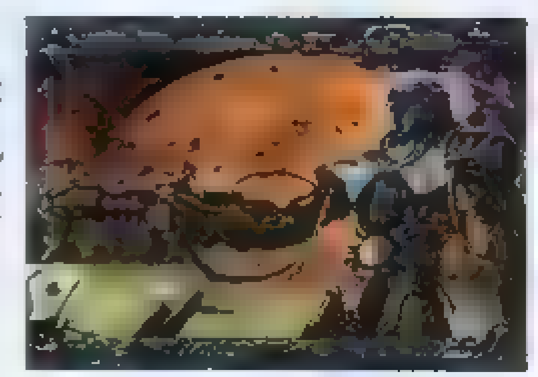
遊戲的故事發生在三千年後的未來，人類在當時為了擴大自己的領土，成立了一個叫做「銀河系地球聯邦政府」的組織，本意是想要維持宇宙的和平，不過因為他們不斷聚集宇宙的資源，使得地球與其附近的星體出現嚴重的貧富差距問題。因此，在地球便有人集合多個不滿「地球聯邦」的組織，組成一個叫做「戴克惑星聯盟」的反對組織。「地球聯邦」與「戴克惑星聯盟」在宇宙各星球發動戰爭，他們僱用一群「以殺戮為生」的職業殺手——「傭兵團」。這群傭兵沒有什麼社會思想，也沒有道德觀念，他們只秉持著一個信念，就是以一定的條件，和一定的傭金，前往戰場完成被賦予的任務。

你有資格當傭兵工會組織的領導者嗎？

玩家在遊戲中所扮演的便是傭兵團的領導者。接受「地球聯邦」或是「戴克惑星聯盟」的委託，依照需要派遣自己的傭兵出發到不同的戰場執行任務，成功後便可取得一定數目的傭金與酬勞。

為了要達成委託者交待的任務，玩家必須在有限的資金下雇用並栽培屬於自己的傭兵，並且在傭兵出征執行任務的時候，下達正確的指示，有效地施展戰術謀略，以及運用每一位傭兵不同的長才與技能。

在傭兵工會裡有傭兵學校、武器庫、研究所及作戰司令部等。傭兵學校裡可以教習與試驗每一位傭兵的特殊能力、提升屬性並取得執照。傭兵必須取得某些特定的「執照」以提升特定的戰鬥能力，要取得執照則必須累積一定的戰鬥經驗，另外還可用教學課程來彌補經驗的不足。在研究所則可進行「生化裝甲」的進化來提昇傭兵的命中率、攻擊力與敏捷度，還有藥物強化則可提高各項屬性值。在武器庫裡，玩家可以為每一位傭兵添購與更換武器裝備。



▲ 遊戲音樂屬於輕搖滾風格

栽培你旗下的傭兵提升戰鬥實力

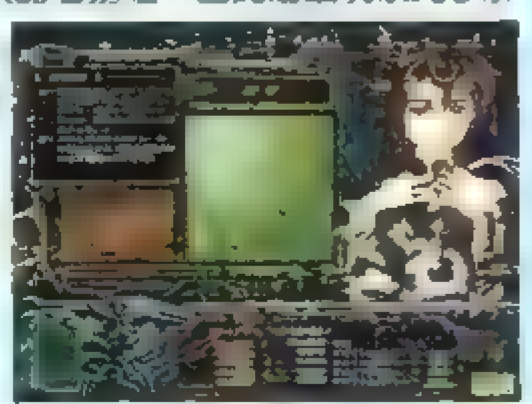


▲ 遊戲還採用程語音的設計

遊戲一開始有五位傭兵首領的角色讓玩家選擇，每一位首領的屬性值不同、絕技不同、所帶領的傭兵角色不同，同樣的也使遊戲難易度跟著不同。一位傭兵除了生命力與武器火力之外，還擁有六項基本屬性，分別是力量、靈敏度、命中率、防衛力、戰鬥力及行動力，這些屬性會隨著傭兵在戰場上的表現及作戰經驗而提升。每一次，玩家可以派遣旗下的傭兵最多七人前往戰場去執行任務，要特別注意的一點是，玩家在接任「地球聯邦」或「戴克惑星聯盟」所指派的任務時，必須衡量自己本身的實力，不可見錢眼開，否則任何一次的戰敗，都會導致遊戲立刻結束喔！

取得執照、厚植傭兵特殊能力

「執照」的取得則是遊戲中比較特別的地方，隨著每一次任務不同的需要，玩家必須讓傭兵取得某種執照，每一種執照代表的是一種特殊的能力，例如「火器執照」指的是可讓攻擊敵人的命中率提高的執照，執照也有等級之分，等級越高代表該能力越強，在傭兵學校裡，會有每一種執照的教學課程及考試，這些都是要收費的，而且，當你指定讓某一位傭兵去修習課程時，該傭兵便無法出席下一次的任務喔，因此建議玩家先了解下一次任務的內容與性質後，再決定哪些傭兵是必須出席下一次任務，哪些則是可以留在學校上課的。





▶傭兵首領會向您回報執行的結果，臨場感相當十足





生化裝甲進化與人體強化機能



傭兵工會裡的研究所可以讓玩家為每一位傭兵進行身體的強化與「生化裝甲」的進化。由於人類科學技術的不斷提升，到後來人造機器人在肉體上、精神上都快速地進化，變得比人類更優秀、更聰明，為了縮小自己與人造機器人之間的差異，人類運用細胞移植技術，產生一種叫作「生化裝甲」的新武器。

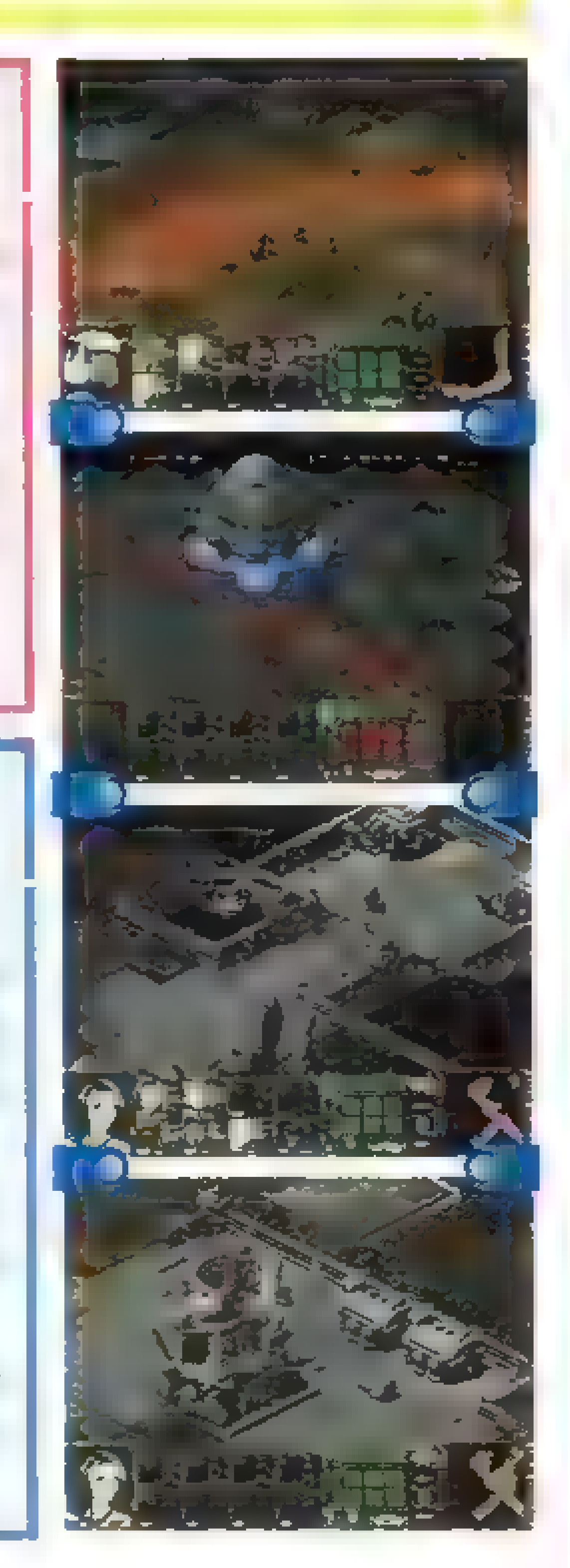
生化裝甲是將某種強化細胞跟人體合成，變成一種強大的武器，進行生化裝甲的進化後，無論是傭兵的力量、準確度及命中率皆會大大的增加，有些更擁有變形的功能。不過，這畢竟是用自己的身體來當作武器的肉搏戰，因此玩家要特別注意傭兵的受傷度，否則很有可能會失去一名優秀的傭兵喔！

「人體強化」則是以藥物刺激的方式進行的，研究所提供六種藥物讓玩家選擇，分別可以強化傭兵的六種屬性，只要傭兵的戰場經驗到了一定程度，便可以到此進行藥物強化，而且強化後所提昇的能力是永久性的，不必擔心有任何的後遺症，但所有的生化裝甲進化及藥物強化都需要付費，不過玩家也可以到戰場上碰碰運氣，有時會意外得到生化裝甲進化或人體強化的藥物喔！

三十種武器配備及陷阱道具



在武器庫或商店裡，玩家可以購買隨身的武器配備或是道具，武器庫提供人類使用的武器約三十種之多，商店也會提供像是火箭、手榴彈等兵器，或是其他陷阱裝置及可以攜帶的道具，雖然對敵人沒有直接性的攻擊力，但對整體攻擊卻有格外的幫助，尤其當我方戰力不敵時，這些小東西可是能立下大功的喔！



考驗臨場反應與警覺



玩家在遊戲中會發現旗下的每一位傭兵有自己的長才，比如有的擅長遠距離發射飛彈攻擊、有的則擅於近身肉搏或是短兵相接，玩家必須對每一位出戰的傭兵技能有相當程度的瞭解與掌控，才能在臨場危急的時候發出正確的命令與指示。

在戰場上行走的時候，傭兵不曾走到過的地方是一片漆黑的，只有曾經到過或經過的地方才會變亮，因此在前往漆黑地方的時候，玩家必須小心有敵人埋伏在四周，並且能夠在遭遇敵人攻擊的時候迅速調兵遣將，讓不在該處的其他傭兵儘快前往支援。

玩家在戰場上也別忘了睜大眼睛，仔細搜尋寶物的蹤跡。更建議玩家在征服敵人的控制台後，可以運用裡面的炮火或是閘門，不要光是搞破壞，若能好好利用敵人的設施，更利於我方的戰況喔！

怒火激輪 MOTO GP

預定推出日 2002 7月

＊研究製造所：THQ　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：運動　＊科技要求：PII-400、128MB RAM



噗噗噗～我這台CBR1100XX夠帥氣吧！騎在路上，所有的眼光都投向了這邊，只有爽字能形容，看著其他車子一輛輛的超前……超前？怎可能！CBR怎可能會輸給小綿羊，這一切都是幻覺，嚇不倒我的～的～的～～～

路人A：「你看你看，那不是阿雷斯嗎？這麼大的人了還跟小孩子搶著騎那投幣式的玩具車，一點都不害臊」

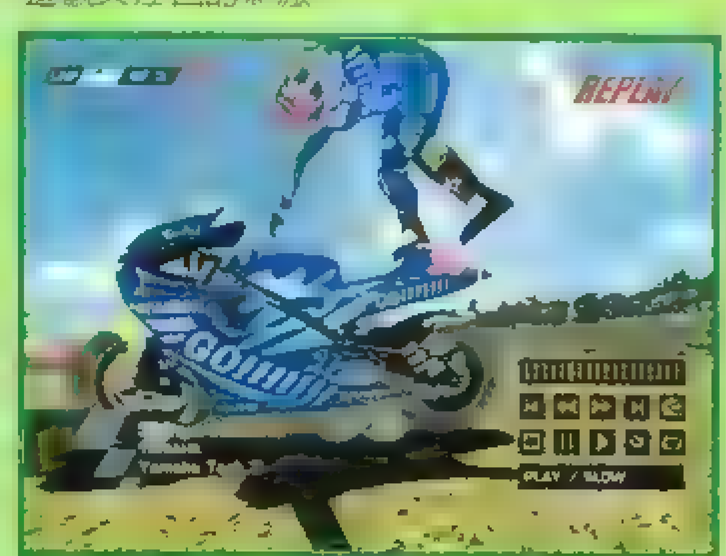
路人B：「是啊是啊…」

二萬兩千五百轉的怒火

想像騎在世界最快的摩托車上那樣的刺激感，身[illegible]一群[illegible]命的對手之中，完全暴露在危險中而只有一層皮衣保護，你知道你離壯觀又恐怖的摔車只有幾秒之差，這就是《怒火激輪》，一個超逼真的機車賽車遊戲，一個讓你跨坐在世界上最難控制、最快速也最刺激的賽車遊戲！在其創新的遊戲玩法，革命性的場景繪圖與技術功能中，《怒火激輪》帶[illegible]不僅如此，還能體驗身為世界頂尖機車騎士的[illegible]受眾人注目的刺激。







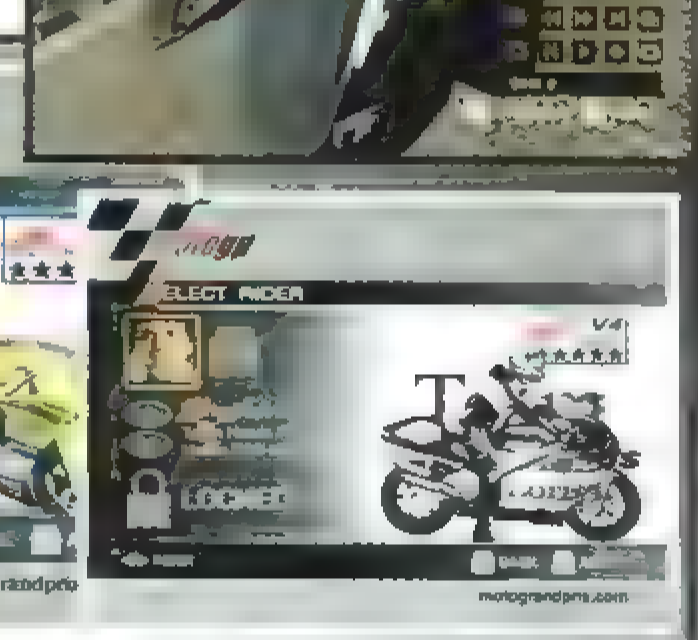


得到賽會認證的最真實呈現

《怒火激輪》是款獲得正式GP的賽會認證，也就是說遊戲中能完整呈現出MOTO GP賽事各分站場地和各家車廠機車的性能數據與塗裝，而遊戲設計小組也盡全力以擬真的方式將這些寶貴的資料呈現在玩家的電腦上。你可以在真實的賽車場地和扮演29位現役車手，包括今年六站中奪得五個分站冠軍的「飛俠Rossi（GP史上僅次於Phil Read的年輕天才車手）和羅馬皇帝Biaggi（94～97年250冠軍）等等，當然玩家也可以自行加入喜歡的車隊，贏得屬於自己的冠軍獎盃。







釋放你血液中的機油

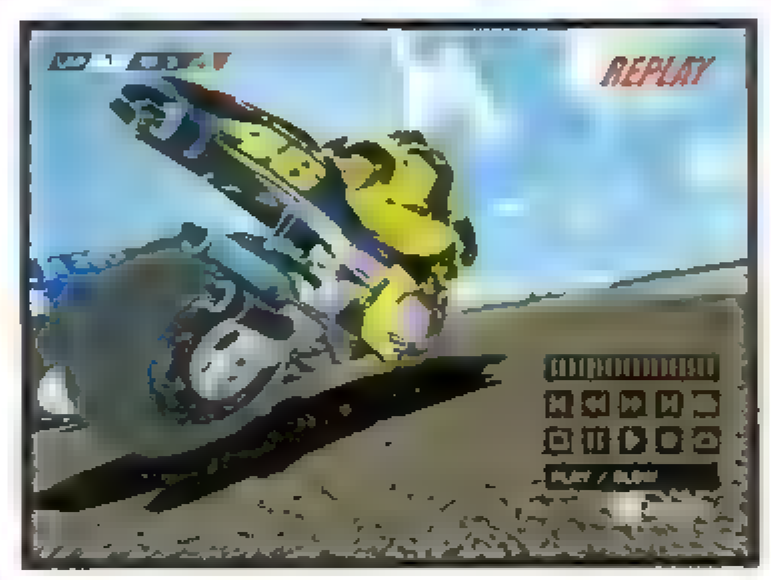


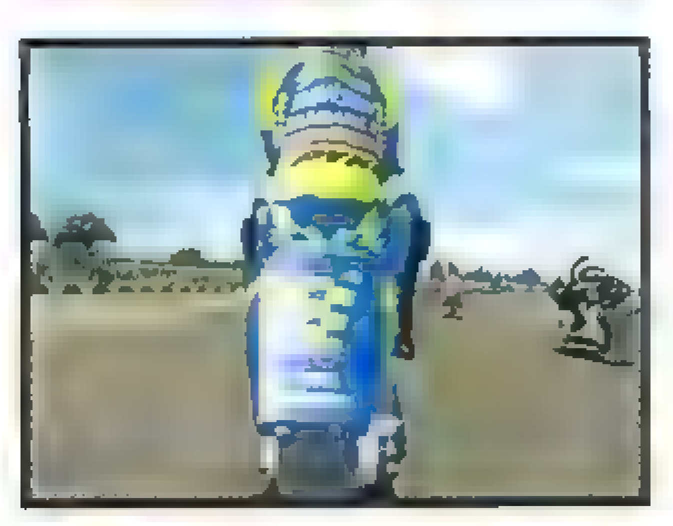
摩托車賽講究的就是 天速、刺激及彎道前降檔回油，變換重心滑過彎的快感，這是四輪賽車無法模擬出來的感覺。在《怒火激輪》中，特別獨立出前後輪的制動系統，玩家將能在過彎前使用高難度的動力滑胎，隨著輪胎半撕裂的同時，玩家也會不由自主地跟著傾身。當然，你也可以來個終點前拖孤輪或翹後輪行走，甚至扣住前煞，以半離合器的方式將整條後輪恐瀉磨光。更令人不可思議的是，遊戲中連換檔時，車手右手回油、左腳進檔的動作細節，也非常真實地呈現出來。音效方面也成功的釋放出500cc二行程引擎所傳出那尖銳的狂嘯 ，若你的音效卡支援A3D或EAX的話，甚至可清楚的聽見對手在內線想超車的聲音，可以此為判斷是否該"關門"的依據。超車時那種呼嘯而過的風聲更會讓玩家感到一陣疾風吹過，誤以為真的在賽車場上呢！



再給我5%的擬真度，就能聞到汽油味

《怒火激輪》擁有高度的擬真畫面，不單是天空雲朵飄動的樣子，亦或路面上滑胎的胎痕讓你誤以為聞到了橡膠味，還有出跑道被熱溶胎捲起的草皮都有相當細緻的描繪，尤其在鳥雲密佈的雨天競賽時，十餘輛賽車後方拉起的水柱和噴散在面罩上暈開的水花，透過強大的硬體支援將帶給玩家前所未有的感動。而每部車的倒立式前叉及彈槓避震細部上也有所不同，連小飛俠Rossi車上的四根排氣管其中一支上的佾辣藍Mark(其實是鈦經熱處理後的顏色，台灣地區車手戲稱為佾辣藍)也於畫面中呈現，由此足見製作小組對各車廠塗裝幾乎接近完美的考究與用心。





遊戲中的每個場地也將以最擬真的方式呈現在玩家眼前，無論是地形或場邊配置的圖形，包括高低起伏都跟真實的場地一模一樣，這就是《怒火激輪》比別人更真實的地方，不是使用虛擬場地進行比賽，而是提供幾近真實的比賽場地給玩家馳速，沒有什麼比這個特點更炫更吸引人的。遊戲也提供了重播模式，有多達14種鏡頭的切換，跑道路肩上低角度攝影機、車前攝影機、車尾攝影機、跑道旁固定有高攝影機、高空直昇機攝影機及俯視追跡攝影機等，皆可隨意切換與錄影，逼真的程度將比實際上看電視的轉播更加刺激，而超高畫質的畫面也會讓你幾乎感覺不到這居然是個遊戲。

人車一體，訂作適合自己的戰駒

遊戲裡的摩托車都是根據每個車廠提供的技術資料加以建立的虛擬戰駒，玩者可以騎乘如HONDA NSR500V4、YAMAHA YZR500V4、SUSUKI RGV500V4及Proton KRV3等上場，製作小組還請了幾位職業的賽車手測試遊戲操縱性，以車手們的建議將摩托車操縱性能調整到接近真實的比賽車輛。若是你不願意騎乘原廠調教的戰車，遊戲也提供讓可玩家自行調教的功能，玩家擁有的車輛可以隨著賽事的進行獲得點數，分配在自己的車上，你可以[illegible]但擁有怪獸級馬力輸出的直線王者





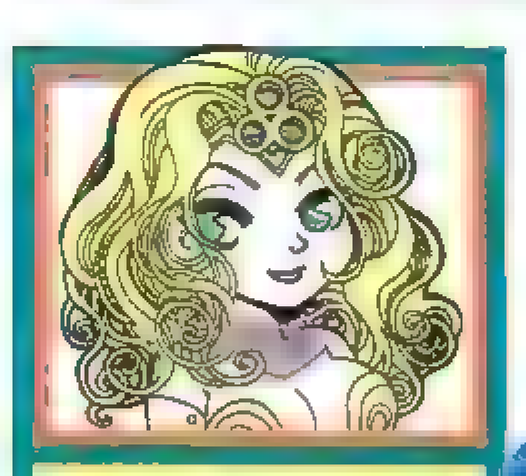
精靈夜想曲





預定推出日 2002

＊研究製造所 THQ　＊遊戲類型 動作冒險　＊販賣代理所 英特衛　＊科技需求 PIII 600、64MB RAM



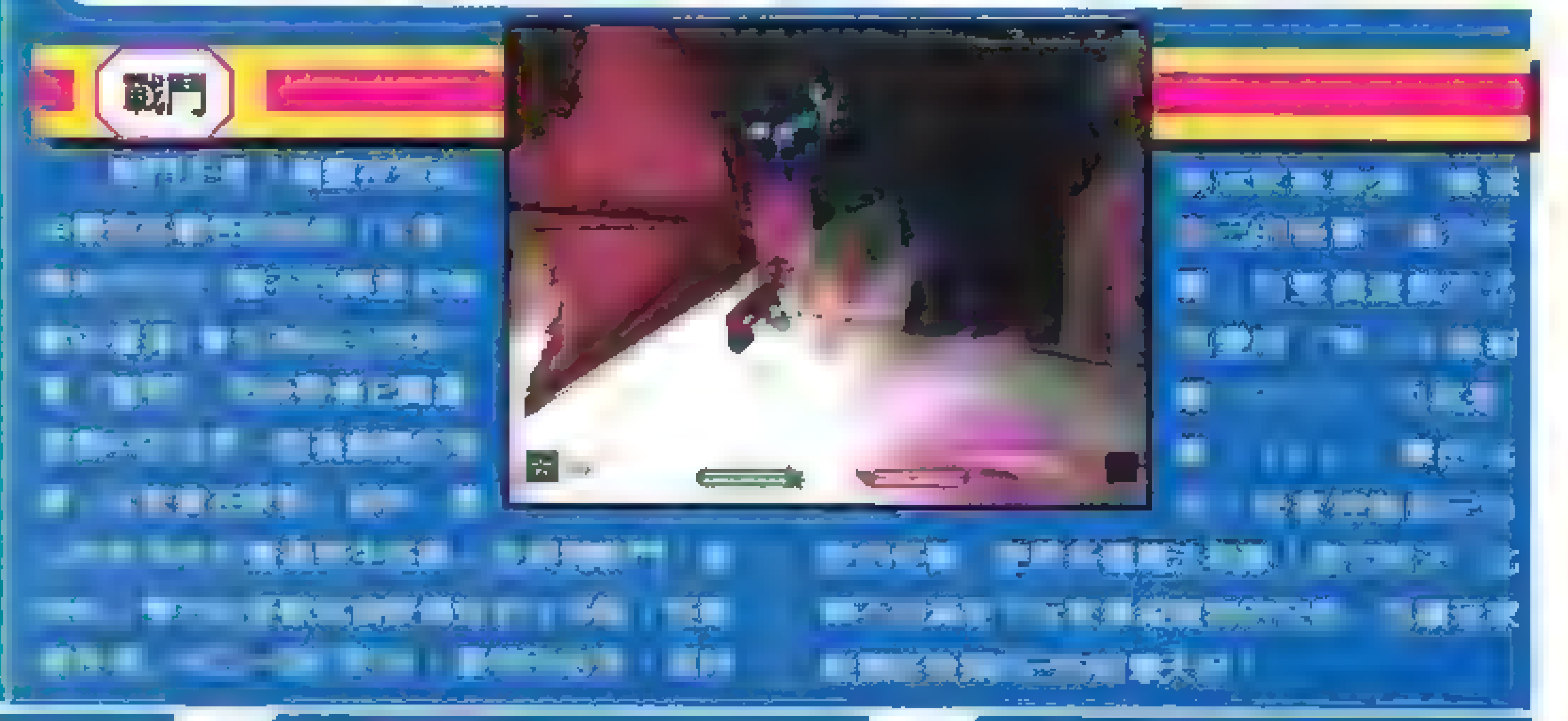
風靡全世界，擁有數百萬愛好者的日本卡通遊戲"口袋怪獸"，以特殊有趣的題材加上討喜的大量怪獸種類；是日本眾多卡通及漫畫中，最成功打入全球市場的作品！而今天要介紹的「精靈夜想曲」，也是一款性質和"口袋怪獸"類型相似的可愛遊戲喔！

「精靈夜想曲」中的女主角Amy在18歲生日當天，不小心闖入了一個被精靈所統治的幻想國度——「桑查拉（Zanzarah）」，並一頭栽進精靈與邪惡勢力的衝突中。但同時，她不但意外得到了能夠操縱"口袋怪獸"的能力，更成為預言中將解救精靈一族的人。為了解決精靈一族的困擾，Amy必須努力建立起她的"怪獸軍團"，並善用這些怪獸來擊退邪惡勢力！

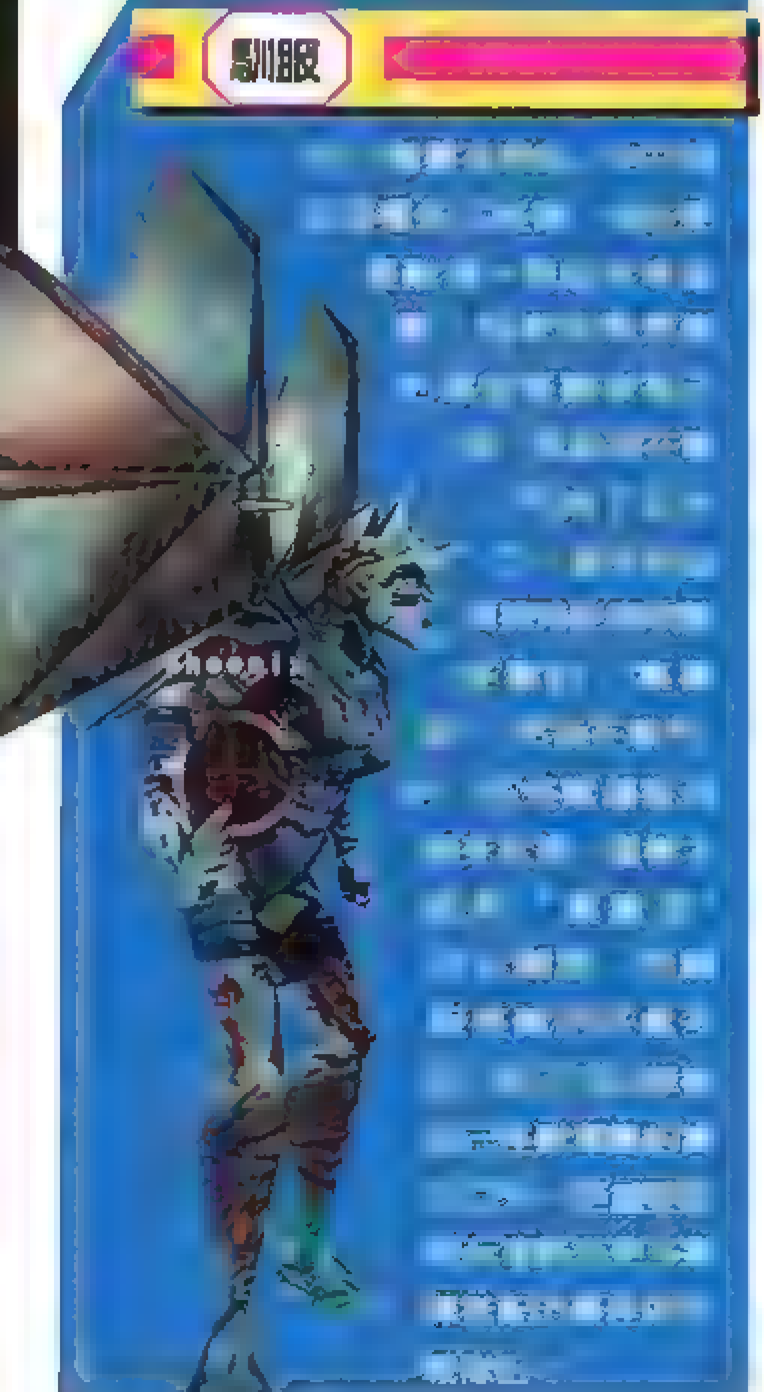
建立你的怪獸軍團！

四大步驟：戰鬥 -> 馴服 -> 升級 -> 進化！

戰鬥



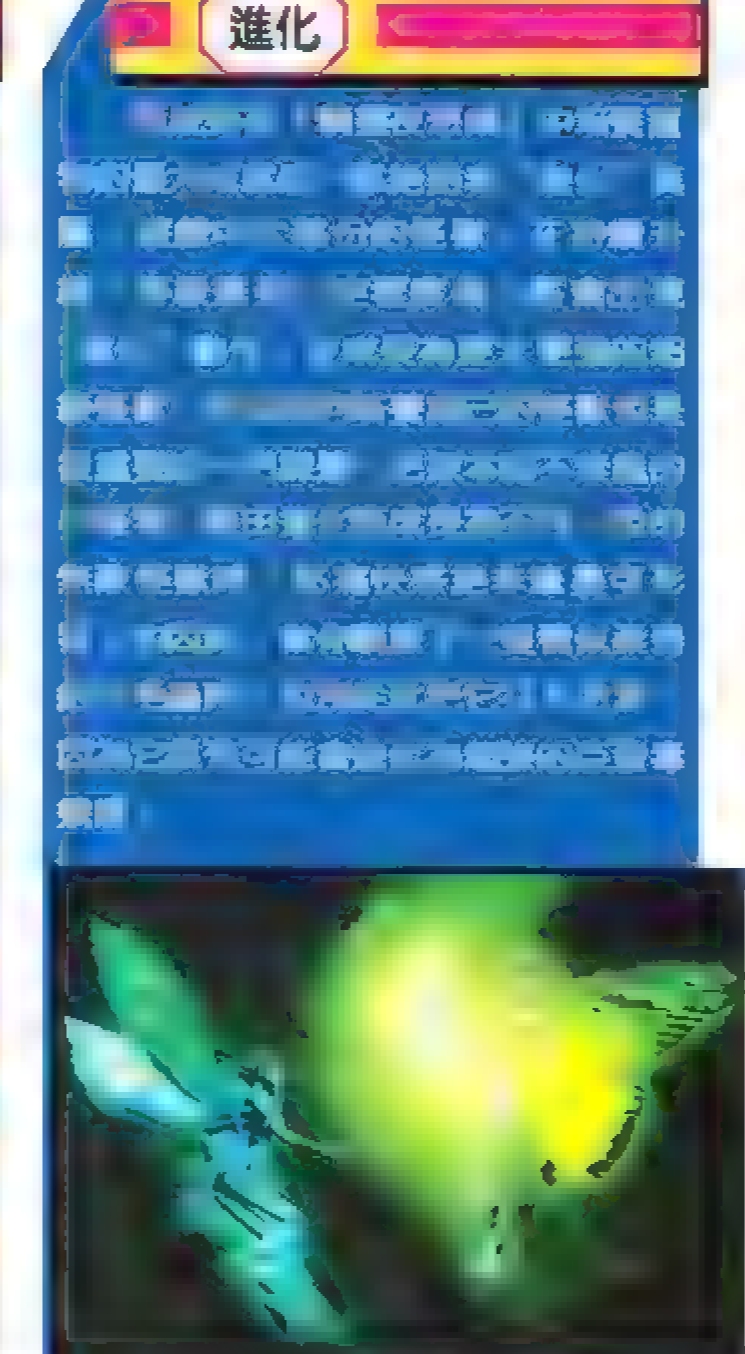
馴服



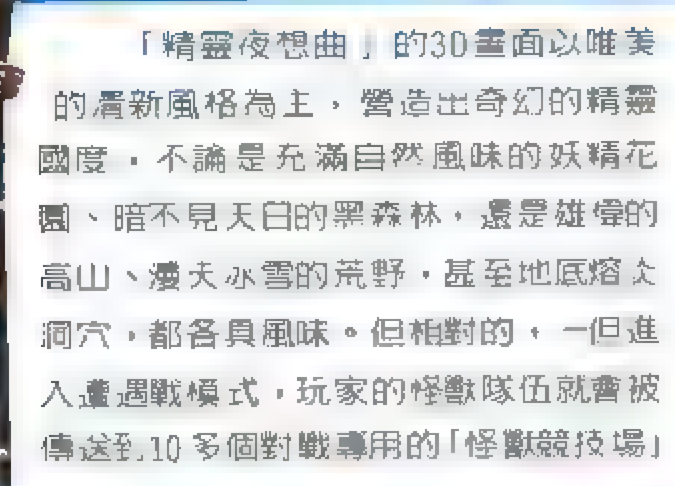
升級



進化



唯美清新的奇幻精靈國度



「精靈夜想曲」的3D畫面以唯美的清新風格為主，營造出奇幻的精靈國度，不論是充滿自然風味的妖精花園、暗不見天日的黑森林，還是雄偉的高山、漫天冰雪的荒野，甚至地底熔岩洞穴，都各具風味。但相對的，一但進入遭遇戰模式，玩家的怪獸隊伍就會被傳送到10多個對戰專用的「怪獸競技場」之中進行戰鬥，這些雄偉壯觀的競技場，加上岩漿和魔法力場等背景，讓怪獸間的對決更顯刺激與痛快！







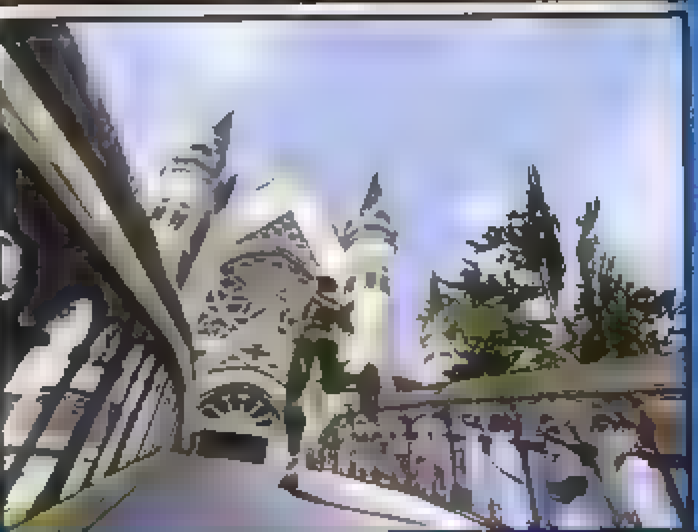


連線對戰看誰的怪獸強！

免不了的，「精靈夜想曲」當然也提供了「連線對戰」功能，玩家可以將自己在單人劇情模式中收集、培養、訓練後的心愛怪獸，拿來在連線中使用（甚至也可以和朋友互相交換）。無論是"一對一單挑"或"五對五組隊大賽"都可以！讓你和三五好友混戰百回合，看誰養的怪獸強，也看誰的隊伍組合最有威力！

「精靈夜想曲」以"口袋怪獸"為基本構想而營造出另一個完全不同風味的奇想世界，有可愛到不行的精靈族，更有長相怪異的邪惡怪物。玩家所能馴服培養的怪獸種類高達百餘種，能搭配出的戰術及隊伍組合更是千變萬化，自由度超高，而玩度也少有遊戲能比。而它活潑輕快的遊戲節奏以及可愛明亮的遊戲畫面更是男女皆適、老少咸宜，7歲到70歲都能輕鬆上手，快樂暢遊！







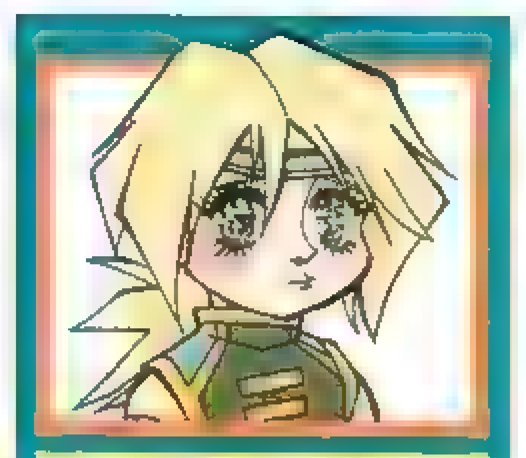




魔域空間



＊研究製造所 遊戲風資訊　＊販賣流通所 智冠科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求 PII 4[illegible]．64MB



小藍：在這款遊戲中，當使用武器攻擊時畫面會出現一個圓形的集中螢幕，而集中圓圈跑到至中心點時，按下確定鍵，就會增加50%的攻擊力，而能否在每一次的攻擊裡，發揮最大的攻擊力，就看個人功力的高低了，而這也是這款遊戲最獨特的攻擊時間點設計哦^^

蕾蕾：奇怪！不是按圓形的集中螢幕就行了嗎？怎麼沒有反應啊！

小藍：我說的是按確定鍵！不是叫妳用手指去指螢幕！^^!!

神秘的魔域

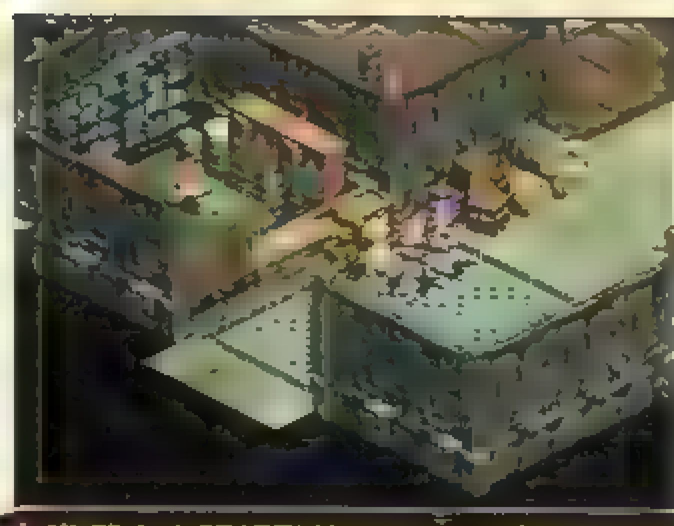
五十年前，羅爾吉王國成功地將魔王消滅後，致力家園的重建時，無意發現一本神秘的「上古魔典」，裡面記載神魔大戰內幕。紀元102年，羅爾吉王國境內出現了「狂魔法師」和「狂亂戰士」，恐怖的魔界雙魔人瘋狂地殘殺人類，使人類陷入極度驚恐中，最後也因為「狂亂戰士」將自己禁閉於死囚監獄「阿爾達監獄」中，及忽然失去蹤跡的「狂魔法師」的因果下，使王國恢復往常的平靜。此時，位於沙漠的友邦王國──「摩爾斯帝國」被一道奇異的黑暗光芒籠罩，從此失去音訊，人們稱這道黑暗之光為「魔域空間」。主角亞特斯受「摩爾斯帝國」的國王之命，帶著上古的魔法書前往「羅爾吉王國」求見羅爾吉國王，中途被躲藏森林裡的盜賊集團偷走身上的魔法書，因而結識被盜賊集團擄走的獸人族少女「蕾斯納」和身份神秘的少年，而這本神秘的上古魔法書也將引發一場千年前神魔大戰的內幕。



▲呵呵！氣到吃不下飯嗎？

強力戰鬥攻擊方式

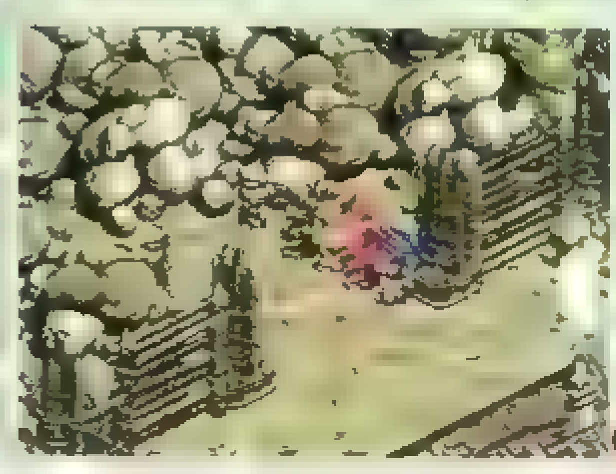
遊戲採回合制方式進行，當呈現戰鬥狀態時，玩家以一般攻擊會產生向外擴張的圓形波，當圓形波與中央圓形重疊時，會增加50%的攻擊力。當敵我雙方發生戰鬥時，被怪物擊中的玩家，會累積怒氣值，只要怒氣值全滿，玩家使用攻擊模式時，圓形波會變成紅色，而產生威力強大的連續性攻擊。若不想費力打怪物時，也可使用自動攻擊模式，電腦會自動攻擊敵人，直到敵我一方全滅為止。



▲遊戲中有記錄點的設置，無法隨時存檔。

連續攻擊的絕對技巧

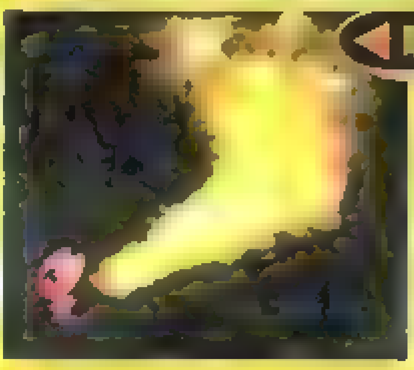
遭到敵人攻擊時鬥氣值會上升，受到攻擊的點數越高，鬥氣值就會累積越多，當鬥氣值全滿時，使用武器攻擊時便可以連續攻擊，按鍵時間點抓準，可以有再攻擊一次的機會。所以想要獲勝，連續攻擊的技術可要好好的練習喔！（小藍剛剛發現遊戲中有一種叫做"追擊果實"的物品，吃下一個，可以再增加一次的連續攻擊，想要使出瘋狂的連續攻擊，去找一些"追擊果實"來吃吧！



另外，連續攻擊的次數是隨等級的提升而增加的，等級最高可達到連續五次的連擊，但不要以為最高就只有五次的連擊喔！裝備上某些特殊的武器，還可以再增加該武器所帶來的連續擊追加次數的效果。

◀該死的盜賊！跑哪去了？

炫麗魔法大激鬥



◀嘿！嘿！嘿！火力全開！

遊戲中的魔法屬性分為火、水、風、岩、雷、闇六種。每種屬性存有相生相剋的關係，通常水與火、風與岩、雷與闇為相剋的對屬性，玩家要善用自己屬性的魔法，攻擊相剋屬性的怪物，就會輕易地在戰鬥中獲勝。遊戲中玩家扮演的亞特斯會有屬性使用雷的魔法，當使出二擊如雷或超雷擊連的魔法時，就會證明殲滅闇屬性的怪物。魔法的修煉分成累積制，每個魔法底下會有綠色能源條，只要戰鬥中使用該魔法，會累積魔法經驗值，經驗值全滿時，就能學會新的魔法。

主・角・介・紹



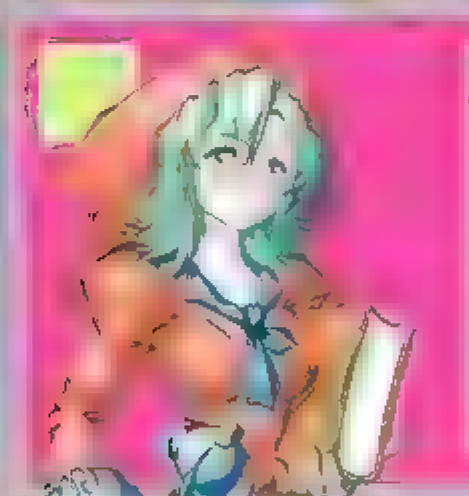
騎士	亞特斯
種族	人類

〈個性〉
個性頑固正義，為摩爾斯騎兵團一員，與國王有種近乎父子的情義。



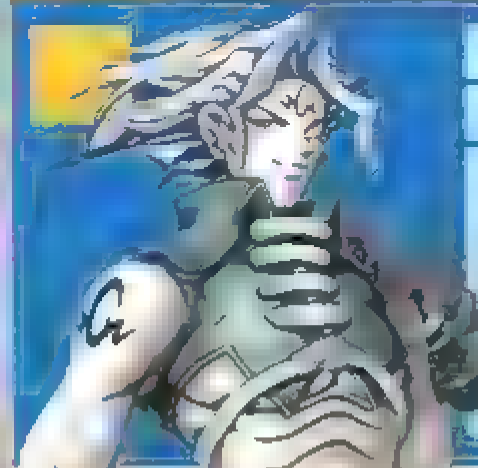
獸女	蒂娜
種族	獸人族

〈個性〉
個性溫柔懦弱，是獸人族與人類所生的後代，有一對貓般的大耳朵，天生有種能治癒傷痛的神奇魔法。



魔法師	桑卡笛
種族	人類

〈個性〉
個性迷糊開朗，為魔法學院應屆畢業生，在院長的交待下需完成一項任務，才能如期畢業。



魔之子	雷巴特
種族	未知

〈個性〉
個性冷酷非常怕女人，謎團般的身份下，在尋找一樣神秘的物品，對獸女蒂絲娜，有著特殊的情感。

特殊的劇情時間限定系統

遊戲中的場景猶如迷宮般錯綜複雜。在特殊關卡上，在螢幕右上方會出現倒數計時器，這是緊張刺激的「劇情時間限定系統」。玩家得把握時間，在時間歸零前，完成託付的任務。如果超過限定時間，會有不好的後果發生，有時會減少金錢道具，或遭到怪物的強力攻擊，不過，有時候故意給他超過限定時間，反而會意外的得到一些好處喔！。

例如：遊戲一開始，主角被盜賊偷走了"古羅之寶典"和所有的金錢，這時候就發生了"劇情時間限定系統"，如果在時間終了前抓到盜賊，那麼也就會把偷走的錢歸還給你，但，超過限定時間的話，你的錢就拿不回來啦！所以還是要好好的把握時間才是！



▲時間的掌握需要多練習幾次，才能充分掌握時機。

怪物攻擊方式大不同

遊戲中怪物使用的花招千奇百怪，除一般物理性攻擊外，會利用攻擊方式，竊取玩家部分HP及MP值，使用在限定的時間內讓玩家死亡的魔法，以禁咒封住玩家的魔法，或以催眠、麻痺、石化、黑暗之霧、中毒及猛毒等方式，讓玩家措手不及、無法招架。若玩家不小心受到特殊傷害時，使用道具行竊得的特殊物品，可在戰鬥僵局中即時解危。



▶將戰鬥系統互動化，試圖跳脫傳統回合式戰鬥的範疇。

可擴充規模的武器

遊戲中的武器店規模非常小，僅能買到基本的武器裝備，玩家可依特殊的方式幫助武器店迅速升級，在冒險的過程裏，玩家會找到鍛鍊石，把找到的石頭交給武器店老闆，會幫助武器店規模逐漸成長，販賣的武器種類也會變得更精良、高級，不過，鍛鍊石的取得並不容易，有時藏匿在散落的寶物箱或接受NPC任務時意外得到喔！

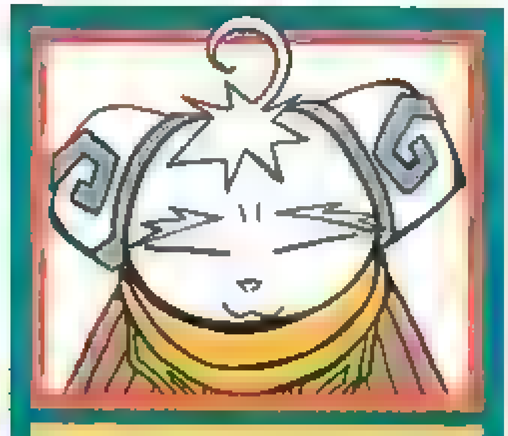


▲咦？鍛鍊石！太好了！

龍族1.0 龍霸迷宮



＊研究製造所：韓國eSofnet　＊販賣流通所：第　皮　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊配備需求：PII 300、64MB



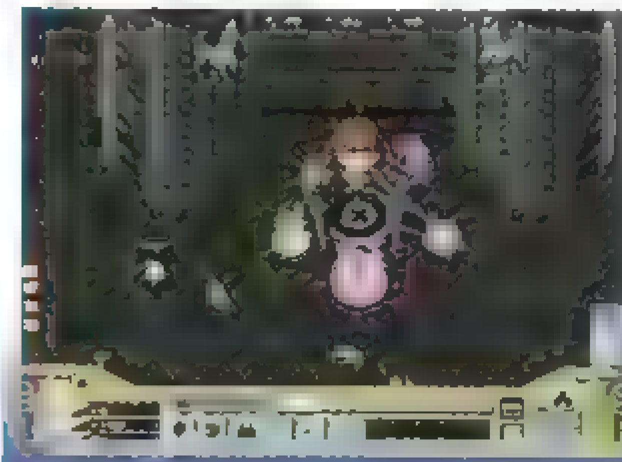
這次的《龍族》可說是全新的大改版！因此乍看之下還以為是不同的遊戲，害得本仙人剛進入時還以為弄錯遊戲了～不過變化最大的，還是戰鬥技能的開放，讓各職業的平衡度再度改變，最令人高興的是，偶練的弓箭手終於可以再度揚眉吐氣了！

龍族 史上最大的改版動作

龍族最新的版本《龍族1.0　龍霸迷宮》，在八月底將要進行改版。由於龍族這類2D畫面、45度視角的MMORPG，在韓國市場上正面臨到許多3D遊戲的挑戰，因此在遊戲內容性方面，不斷的加強更新，有了相當多的新功能。而因應新功能的出現，很明顯的，遊戲內的生態平衡也有相當的改變。



不一樣的介面、新的戰鬥技能、新的任務、新的魔獸、還有新的地圖。如此大的改版，對於玩家來說，確實是一個很難立刻適應的狀況：雖然自己的角色、裝備都沒有改變，但是說實話，等於是用原來的人物在玩一個全新的遊戲





各職業的平衡調整

綜觀各個遊戲討論區，對於龍族來說，玩家最關心的莫過於各個職業的平衡度。事實上，龍族在處理遊戲中各角色移動，甚至在數百名玩家打國戰時，都還是頗流暢的，但是在流暢的背後，就牽涉到角色移動速度的重要性，因位這會影響是否能該人物閃過攻擊或擊中敵人。



▲使用西洋劍戰鬥技能的火焰玫瑰

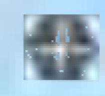
跑得比神行俠還快的巫師

《龍族》從一開始弓盜系獨特的快速跑步（較正常的設定），到了0.68版之後，巫師系出現敏捷術這項新的法術後，職業的平衡就受到了非常嚴重的破壞，原本以速度見長的盜賊系與弓箭手系，會常常遇到有些穿袍子的法師，在施展敏捷度之後，就能以和他們一樣的速度併肩而馳，隨後還可怒下個"真言術－鎖"到自己身上，這時動彈不得的可憐弓盜，就只能等法師的火鳥或隨後爬到的戰士來痛扁了。

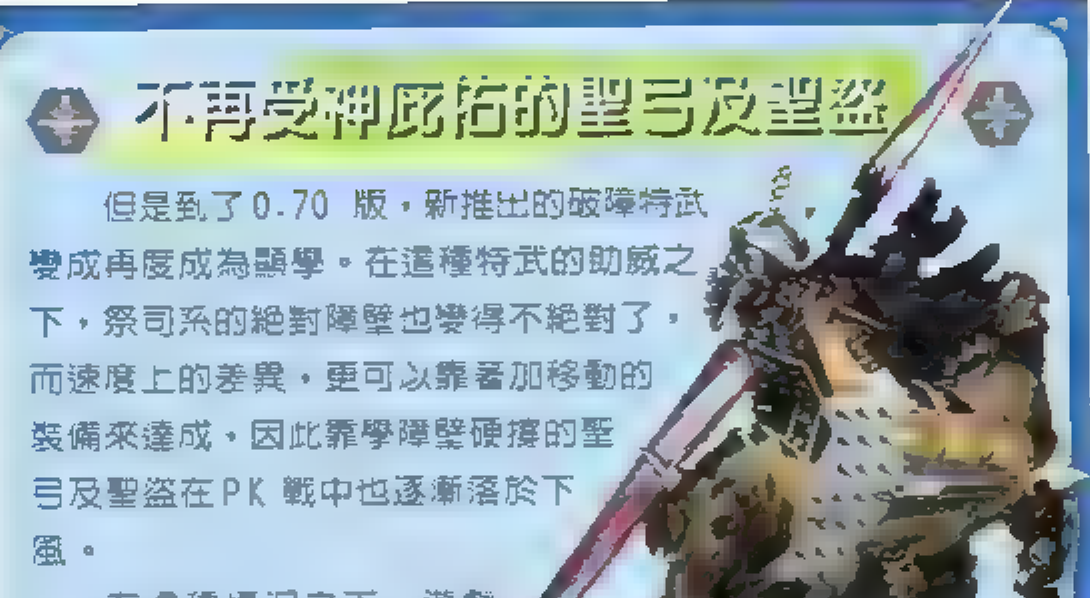
幸好，《龍族》的玩家可以自行調配點數以得到一個需要的角色。因此，在飛毛腿巫師的陰影之下，弓盜們只好紛紛轉成各類變種人，有些學習巫師系法術的弓箭手會隱形、會使用強力的冰箭術，更有些祭司系的弓箭手與盜賊，索性就學會祭司系的障壁，來個刀槍不入。這就是坊間所謂的「魔弓手」　、「聖盜」及「聖弓」的由來。



▲使用長槍所使用的戰鬥技能，揮出冰之槍攻擊敵人



不再受神庇佑的聖弓及聖盜



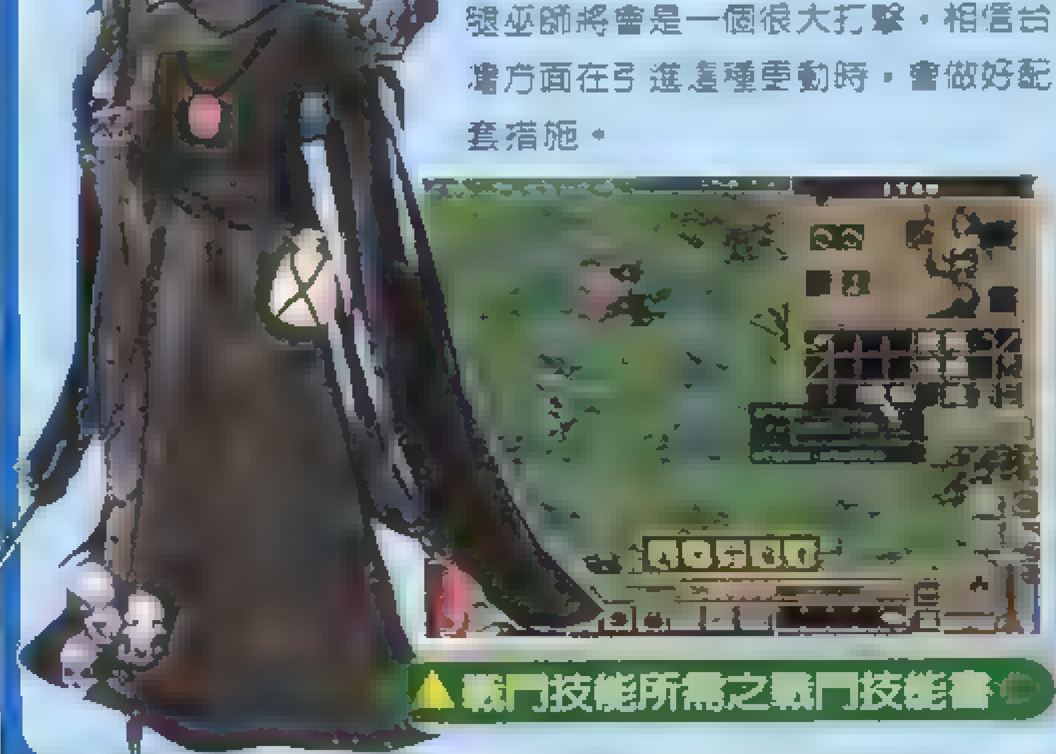
但是到了0.70 版，新推出的破障特武變成再度成為顯學。在這種特武的助威之下，祭司系的絕對障壁也變得不絕對了，而速度上的差異，更可以靠著加移動的裝備來達成。因此靠學障壁硬撐的聖弓及聖盜在PK 戰中也逐漸落於下風。

在這種情況之下，遊戲中角色的平衡度確實是遇 了 問題，再加上轉職即將開 放，屬性將對這些可轉職的玩 家將不再構成 障礙。因此《龍族》將會再 度修正此一問 題，根據目前得知的資料，將 會在高階的鞋子上面 做數值上的修正。在新的版本中，高階的鞋子將改成要 更高的需求屬性，也就是說，法師或其他職業想要穿高階的鞋子，需要投入更多的屬性，來保障弓箭手與盜賊的職業特性。

目前取得的部份初步資料，顯示靴子除了原先的MOVP ，也將需要敏捷(DEX)這項屬性，如下表：（數據可能在韓國方面修改之後有所更動）

鞋子的種類	要求的DEX	要求的MOVP
豎琴手之鞋	113	167
獸皮鞋	128	198
重型皮鞋	143	227

所以往後非弓盜系的角色，如果要穿移動力167 的豎琴手之鞋，就必需再付出113 點屬性點數來增加自己的敏捷！這代價真的不可謂不大，這也代表法師即便在轉職後取得更高的點數時，若想要穿到更好的鞋子來取得更快的速度，將會付出極大的代價。不過這也是給弓箭手／盜賊這兩種職業很基本的保障。孰優孰劣，便看玩家們自己的取決了。由於這種更動，對於原來的飛毛腿巫師將會是一個很大打擊，相信台灣方面在引進這種更動時，會做好配套措施。



▲戰鬥技能所需之戰鬥技能書

戰鬥技能的影響

除了鞋子屬性的更動以外，本化人在最近也到台灣方面所架設的v 1.00 測試伺服器玩過國戰與邊境戰，除了有一些BUG 及部份尚未完成的部份以外，還可以發現一個巨大改變，便是法師與祭司不再具有絕對性的優勢。原因便在於v 1.0 中開放了新的「戰鬥技能」

這些戰鬥技能是戰士、盜賊及弓箭手等職業所專用，讓他們得以跟法師或祭司系等職業對抗，一改在之前版本中，法師與祭司獨大的缺點。同時，也增加了很多職業的互動與對抗性，是非常有趣的系統。這些戰鬥技能的詳細資料，就請參考本刊線上期刊室的相關文章，將會有更多的解說。





魔獸帝國 Kingdom Under Fire

預定推出日

＊研究製造所：PHANTAGRAM　＊販賣流通所：茂為科技　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：PII 400、64MB RAM



還記得華義當初代理的《熾焰帝國》(Kingdom Under Fire)，其實這款《魔獸帝國》就是這款遊戲的最新patch版(或說Gold版)，不過為了搭《魔獸爭霸3》的順風車，把遊戲名稱改成這樣，並在廣告宣傳詞中與魔獸3處處比較，這種批評的口吻的宣傳，引起了許多魔獸迷的不滿，當然本魔王也不太高興……氣，不過撇開外在的包裝，其實《魔獸帝國》還是有些可取之處，讓我們忍住生氣之意，多少來看看它有何特色！

遊戲基本介紹

《魔獸帝國》提供玩家即時戰略(RTS)及角色扮演(RPG)兩種遊戲類型，再加上7位超強的英雄角色，完美的融合了即時戰略的緊湊步調與角色扮演的樂趣。《魔獸帝國》的遊戲畫面以不錯的3D效果的華麗2D模式呈現，運用大量的光影效果與多層次的背景，製作超過120,000張畫片構築動畫，70種以上的人物角色，讓玩家同時享受單機版的精緻畫面及萬人連線對戰的樂趣。

單機模式下，玩家可以選擇劇情模式或自訂模式。在劇情模式中，您可自行決定以人類或魔獸進行冒險任務，人類和魔獸各有十二個關卡，有一連串曲折離奇的任務，玩家根據遊戲的故事情節發展，讓遊戲中的七位英雄帶領玩家進行一段冒險任務，而在戰役和任務進行中，人類和魔獸的著名將領一一出現。在自訂模式中，您可以使用預設地圖和電腦玩者對抗，或用《魔獸帝國》提供的戰場編輯器，來建立自己的地圖及遊戲狀況，更可以讓您遊戲樂趣加倍。

玩家在進入連線對戰遊戲時，除了可以選擇"區域網路"外，還有全年無休的台灣專屬"魔獸戰場"伺服器，提供玩家得以隨時隨地與其他玩者進行對抗，最多可以同時八名玩者加入對戰。除此之外在魔獸戰場上你可建立完全屬於你的家族，並享有完整的家族管理機制，允許加入或驅逐家族成員。《魔獸帝國》體貼玩家，還動員了30多位專業配音員，100%遊戲介面、語音中文化，讓玩家享受樂趣無負擔。



英雄人物介紹

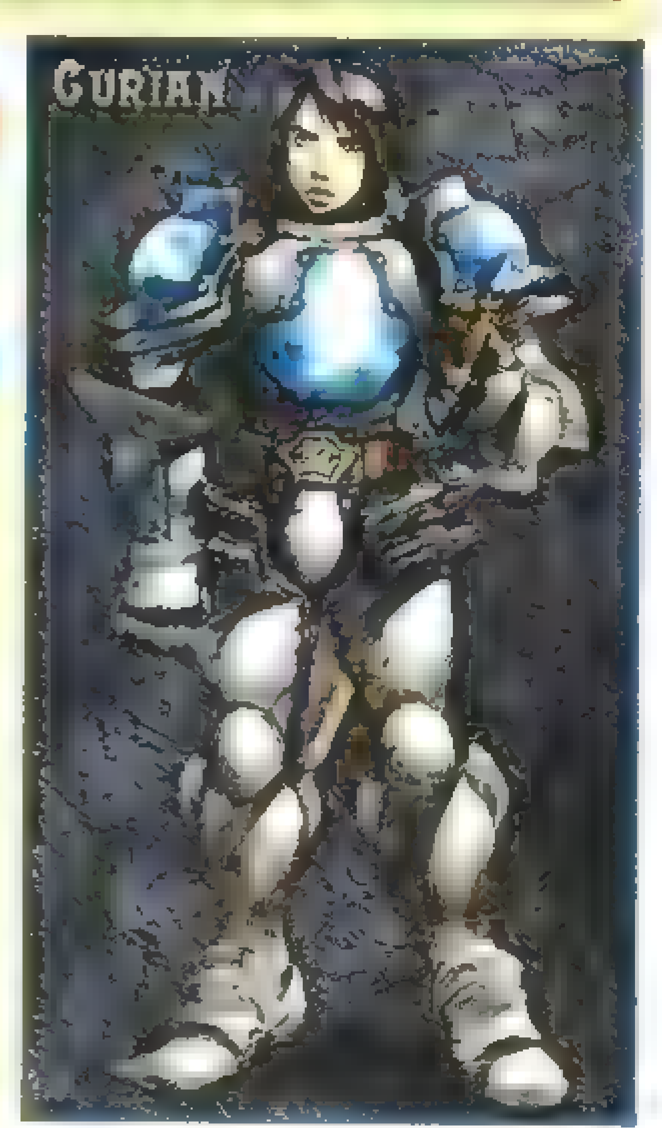
在《魔獸帝國》遊戲中每一個英雄角色都會成為短暫主角，以及從攻擊中獲得經驗值而提昇等級，等級的增加會直接增強攻擊力、防禦力以及法力等屬性。



克里恩戰士

克里恩從小由祭司扶養長大，當他十六歲時離開家鄉，到世界其他地方去冒險，希望能夠找到他的父母。他從事軍旅生涯數年後，決定返回家鄉乃頓。然而在回家的途中，他看見的是半獸人的襲擊。因此他發誓要半獸人從波西亞的地表上消失。

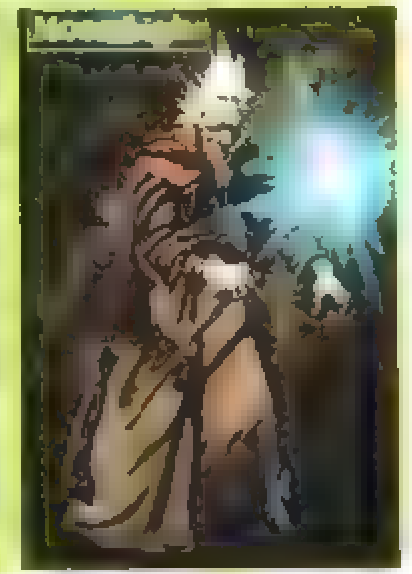
克里恩雖然無法攻擊空中部隊，但是擁有強大的92地面攻擊力，而"冰凍術"通常可以暫時冰凍敵人，對於空中部隊有著極有效的壓制力，除此之外"能量衝擊"可發出強大的爆發力釋出體內的能量，對於附近所有的地面敵人與建築物都有著很大的殺傷力。而"移動術"雖然不具攻擊力，但是可以讓克里恩像Z字形的後退，常常是攸關存亡的逃命之技



月光法師

月光法師是波西亞歷史上最強大的法師，沒人知道他真正的年齡，只知道他曾參與過一百年前的聖戰，也曾經在亞蘭王室一段時間，直到百年聖戰後才從此消失，但是人們深信月光法師並沒有死亡，而是在專研更強大的法術以應付預言的發生……

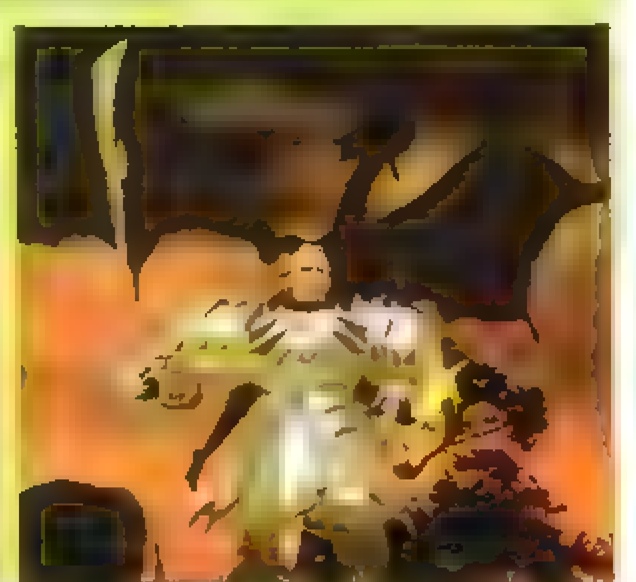
月光法師施展的"連鎖閃電"可以讓閃電擊向最接近的部隊，然後發生連鎖效應直到目標物被摧毀為止，這個法術對於一群敵人時格外有效。"時空傳送"是設定一個範圍，只要在此範圍內的所有軍隊均可以"時空扭曲"集體傳送法到另一個點，是突擊的最佳方式。"冰雹術"更是一項超具有毀滅力的法術，施展後可召起一陣巨大冰雹風暴，從天空落下，毀滅整片區域的敵人。



凱瑟—龍騎士

凱瑟是在百年聖戰中，執行驚人任務的龍騎士。他不但地面攻擊力超強，可以釋出強大的"次元裂縫"摧毀附近所有的地面部隊，而且具有能力召喚出巨龍，因此不論是空中部隊或是地面敵人均不是他的對手，再加上"魔法箭矢"的強大力量，凱瑟幾乎是所向無敵的。





瑞克．布羅得—黑暗魔帝

瑞克．布羅得運用了他的能力及魅力，將所有邪惡力量集結在一起。不但里古古是他的追隨者，就連亞瑪魯克以及理查都甘心為他效忠。沒有人知道他是從那裡來的，也不知道他在想些什麼，但是他的失蹤與再度出現，是否又會為波西亞的和平帶來變數？

瑞克．布羅得身體內流動的血液讓他得以吐出"火燄術"，在他前方所有的生命以及建築物立即便成一片焦土；透過古代之心的力量，瑞克．布羅得可以施展"畏懼術"釋出一道強大的畏懼氣氛，使得目標敵人因畏懼而招降。



理查—羅森漢

吸血鬼大帝理查．羅森漢有一個秘密而黑暗的過去，他出生在平凡的人類家庭中，但是源自於他吸血鬼父親的遺傳，每當滿月高掛時，對血液的渴望就會令他瘋狂。在殺死他憎恨的父親羅森漢伯爵之後，他成為最偉大的吸血鬼領袖。

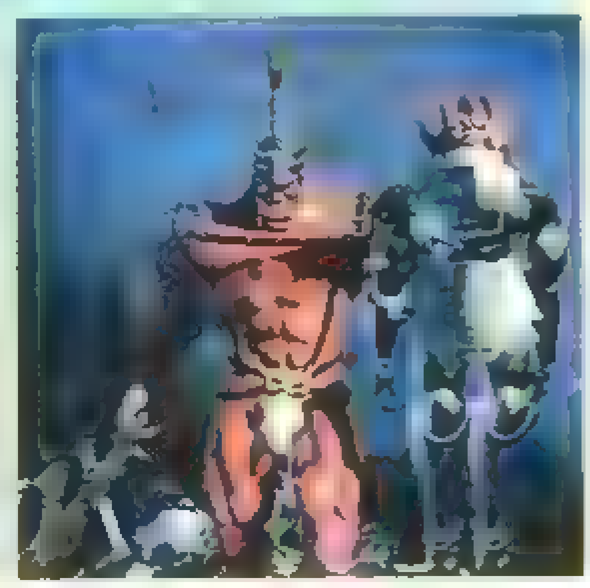
理查可以"召喚蝙蝠"為他作戰，眾多的吸血蝙蝠所到之處如入無人之境，他的"吸血鬼之吻"可以吸取犧牲者的血液，並恢復自己的生命力。當犧牲者被理查吸了以後，就會麻痺，但是，理查必須繼續耗費法力，才能阻止犧牲者掙扎開來，當攻擊目標死亡、或理查的生命力恢復至最大值、或他失去對目標的控制時，這項能力就會消失。



里古古—紅色食人巨魔

這個十呎高大的怪物是紅色食人巨魔的領袖。他原本是海斯特中最強大的魔族領袖，但是在瑞克．布羅得征服了海斯特之後，他也甘心成為布羅得的手下大將。里古古可以用極大的力量揮舞他的魔劍行使"閃光焦土"使與它接觸的物體都產生極大的震爆而毀滅，並且四周的範圍均起火燃燒。





亞瑪魯克

亞瑪魯克是來自魔鬼森林的巫妖。他的存在至今仍然是一個迷。但是他以古代的知識和指揮巫妖的能力而受到瑞克．布羅得的重用。他擔任瑞克．布羅得的謀士，以及不死軍隊的指揮官。

亞瑪魯克的"腐敗術"可以使生物立即死亡而變成受控制的僵屍。"妖術結界"乃將一個地區完全轉變成黑暗的負能量而讓在界結內死亡的生物全部變成受控制的殭屍。當亞瑪魯克打開"地獄之門"時，那是通往地下世界的傳送門，並將所有站在被施法者附近的人都會被拖進黑暗地獄。當地獄之門再度開啟時，那些被傳送回來的生物均會陷入極度的驚嚇與不安之中，有些會麻痺而不能行動，有些則會受到黑暗能量的污染至死。



輪迴Unknown



預定推出日 9月

＊遊戲類型：3D動作冒險遊戲　＊科技需求　P??-300、64MB　＊研究製造所　實訊科技　＊販賣流通所　美商藝電



小藍：在《輪迴》這款遊戲中，不同的輪迴世界所取得的武器也隨之不同，在現代使用槍械、在埃及以刀與弓箭為主、亞特蘭提斯則是十分先進的科技兵器，各有其特色。但是[redacted]注意的是各個時代的武器是不會在其他世代出現的哦^^，所以可別想用亞特蘭提斯的脈動槍來打埃及的狗頭武士。對了，還有，藍藍公主，妳的飛刀在那個年代中無法使用的啦！^^

藍藍：沒有關係啊！我只要在這個年代能使用就好了^^！

小藍：^^!!!!

詭異難解的故事劇情

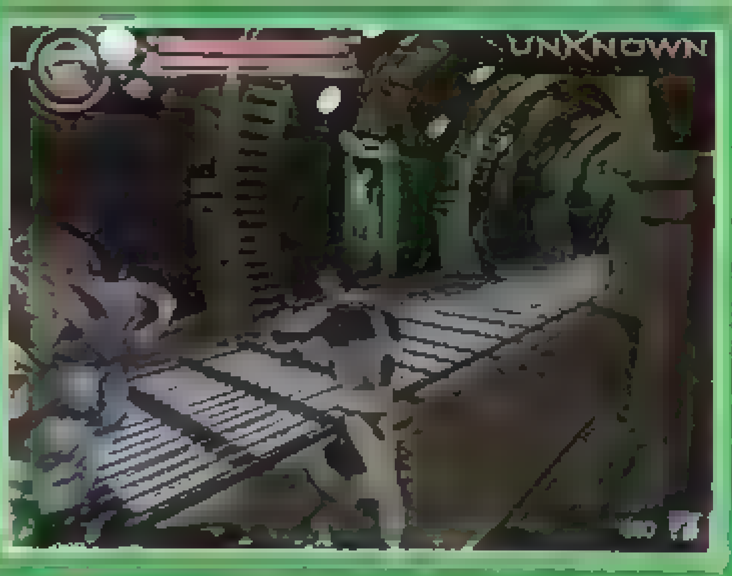
廿一世紀初期，考古學界因為亞特蘭提斯遺址及古物被發現而掀起一陣熱潮，長久以來被認為是無可考究的神秘文明即將完整的呈現在世人面前。被稱為「亞特蘭提斯之父」的Anthony博士意外的死於搶匪槍下，而其研究室內一些古文物也被洗劫。遠在埃及進行考古研究的ANthony的養子James同時也遭遇搶匪的襲擊，James憑著一身的好功夫趕走了搶匪，卻聽到了養父過世的噩耗，匆忙趕回美國。而在Anthony的研究室中，James找出一顆密藏的水晶，當他拿起水晶時，一個美麗的女子飄然出現，將他帶入了前世輪迴的生命旅程。這個叫做Sheela的靈體帶著James穿梭在埃及古王朝以及亞特蘭提斯之間，在每一次的輪迴過程中，James將一點一滴的了解事件的真相。

整個劇情重點在於"透過穿梭前世之旅，挖掘並解開今生之謎"，雖然充滿動作場面，卻也不是胡打瞎撞，有完整的劇情貫穿遊戲，若干支線任務，提供昇級方式讓角色成長，所以也兼具RPG的要素。在每一世的輪迴中，都有各式不同的機關地形通往謎題的解答，有的明顯，有的隱密，發揮你的觀察力及聯想力解開謎團。亞特蘭提斯毀滅的真相為何？埃及的金字塔跟亞特蘭提斯又有什麼牽連？故事的結局絕對出乎你的意料。



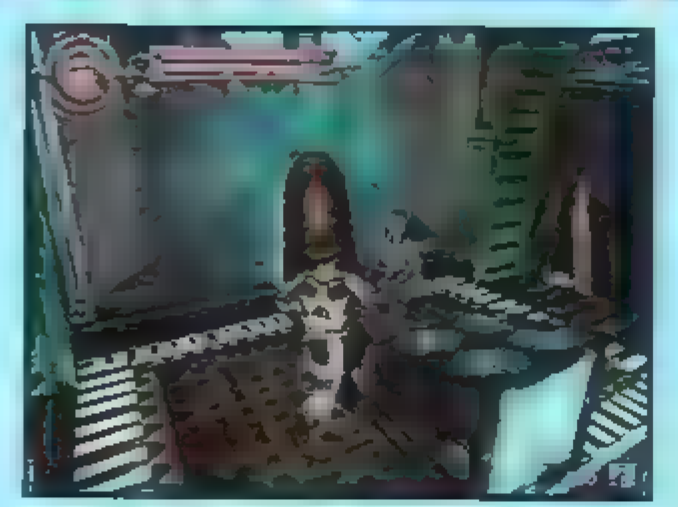


▲採用與《魔捲風暴》遊戲同一款3D呈像引擎



全新AI人工智慧

說到敵人，很多遊戲給予NPC的AI是很簡單的，只要看到主角就靠過來打，因此常看到NPC頂著牆或障礙物一直想走過來卻動彈不得的窘態。為了避免這一點，《輪迴》的程式人員特別寫出了數十種人物動態，並配合開發編輯器交給企劃人員來給各種NPC設定不同的AI，使得《輪迴》的敵方角色設計有更大的彈性，也因此玩家不能再以一路打到底的硬幹方式來過關，必須觀察NPC的動態來決定是要赤手空拳應戰，還是誘敵各個擊破，或是以超能力轉換戰鬥。當然，手頭上要是有稱手的武器也可以以急行步的遠距離轟殺敵人，各式各樣的戰術使得這款遊戲更加有趣。





敵人的AI編輯上也有自行研發出容易編輯修改的工具

全3D的華麗場景



畫面的表現一直是許多玩家對個遊戲的第一印象。《輪迴》中為了表達出輪迴之間穿梭多重時空和關卡的設計差異，特別將現代的都市街頭設定在夜間，埃及時代設定在傍晚，有著巍峨雄壯、夕陽餘暉下的埃及金字塔及宮殿，而還有懸空蒼穹中的亞特蘭提斯議會廣場的時代則設定在白晝。由於採用了高解析度的材質貼圖，玩家將不會看到上了馬賽克的牆壁或是地板，全部都是精緻美觀的高質感畫面。值得一提的是，在遊戲過程中玩家們驚奇的發現人物在不同環境下會隨著週遭的光源而變化，走至陰暗的地方會變暗，進入陽光普照的地方人物又亮了起來，這在現實環境中是自然現象，但是在遊戲程式中這樣的功能可是項挑戰，所幸製作小組終於完成，讓遊戲世界更逼近於真實

多樣化的招式與超能法術

《輪迴》與一般動作遊戲最大的不同點，在於多樣化的招式呈現。除了基本的拳擊與踢技之外，組合鍵的攻擊更具威力，在將近一百種的搏擊招式中，你可以自己組合出喜愛的"無限連段"打法，連續攻擊成功可以累加連擊數「combo」，所得到的combo數會轉換成鬥氣，累積鬥氣可以發出攻擊力超群的爆氣連擊技（Power attack），給予敵人更重大的傷害。《輪迴》有格鬥遊戲一樣細膩的招式與人物受擊反應，更甚格鬥遊戲的是不會只有一個敵人從正面襲來，經常必須面對從上躍下的，後面、左邊、前面又來一個，遠處還有一個在開槍，善用招式與超能力，才能克敵致勝。

承襲了亞特蘭提斯的精神能力，James也可以施展出12種輔助性的超能法術，其中召喚敵人是個很有趣的法術，一但施展成功，被召喚的對象就會由敵對狀態變成自己的夥伴，幫助主角來痛扁其他敵人。其他如：加強攻擊力、召喚神兵利器、吸血、束縛敵人…



等各式法術也各有其特色，每個法術在施展時也有華麗的特效，其效果完全不輸給《Final Fantasy》等名作。



▲兼顧開發技術，劇情深度，美術風格與遊戲性

採用的是第三人稱視角

玩家利用滑鼠控制視角和攻擊動作，利用鍵盤來控制主角移動、跳躍以及施展超能力，場景中有許多險峻危險的機關或是障礙物，必須靠著主角超凡身手攀登，跳躍，飛簷走壁來穿越。當然遊戲也提供玩家自定的功能，可以以自己最順手的操控來進行遊戲。James曾經拜在一名中國武術高手門下，習得武術搏擊的技巧，玩家可以方向鍵和攻擊鍵互相搭配，施展出各種招式，因應不同的戰況。例如：被一群敵人圍毆時用掃堂腿踢翻敵人要比一拳一拳打要來的有效率。至於James有哪些厲害的招式可以運用，就有賴玩家自己親身體驗了。

融合格鬥要素

提到動作遊戲，玩家可能最直接的印象會是以遊戲機為主的格鬥，及近年國內流行的第一人稱射擊遊戲，兩種遊戲型態分別行之多年。《輪迴》特別將這兩種遊戲做個結合，可以享受第一人稱射擊遊戲裡火力與準確射擊的刺激，也能享受格鬥遊戲的連擊快感。除了動作部份，我們也設計了超能力（法術）的使用，配合原創的劇情，相信絕對會帶給玩家全新的遊戲體驗。



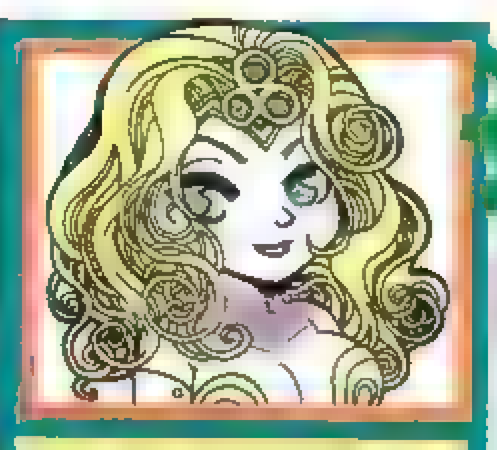
人物在經過不同區域時會因不同的光源而映上不同的光影

秘寶奇兵





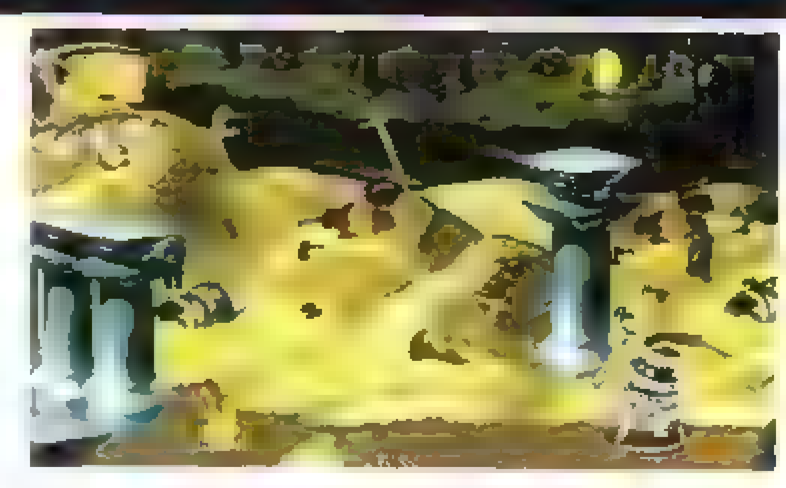
＊研究製造所：T3　＊遊戲類型：動作　＊販賣流通所：龍愛科技　＊科技需求：P-166、32MB RAM



這一款由《龍愛科技》與《韓國T3 ENTERTAINMENT》合作的動作遊戲，目前蓄勢待發正準備發行中，這是一款以美術著稱的橫向捲軸動作遊戲，在韓國曾經得到美術大獎，遊戲中大部份的畫面都是2D方式呈現，展現出可愛的美術畫風

魔法和機器一起存在的世界

以和平及美麗的幻想世界為中心的水晶國家，我們的主角皮皮、柔柔、小葳就住在這裡。雖然火龍和魔王不斷侵擾這個水晶國家，但是皮皮和他的朋友一直維護著水晶國家的和平。這天在水晶世界是個風和日麗的下午，皮皮在森林準備他和朋友們的點心，柔柔和小葳正睡著午覺。這時… 波皮聽到了好大的雷聲，原來那聲音就是敵人的雷電魔法，敵人又開始攻擊了！魔王也奪走了重要的水晶，為了對抗魔王的攻擊和奪回水晶，波波和朋友們的冒險旅程開始了。他們可以對抗魔王的攻擊，保護水晶世界的和平嗎？聰明的你一起幫助他們吧！



可愛的主角

波波

充滿正義感，團體中最有領導力，而且魔王侵略水晶世界時，和柔柔、小葳合作維護和平的人。處事負責、樂於助人的個性，深受大家的喜愛。

小葳

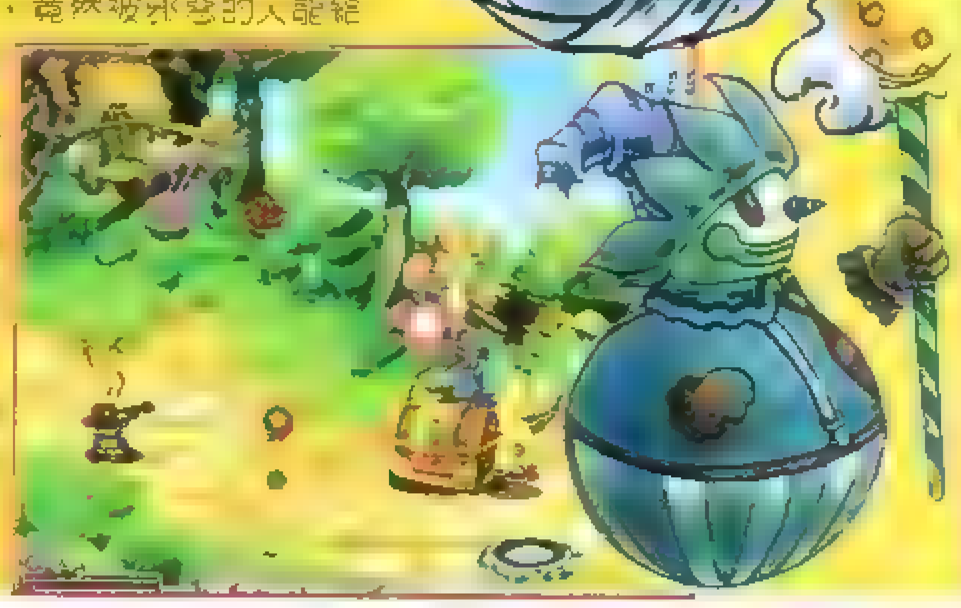
從水晶一界的入界星球來的機器人，遇到皮皮和柔柔之後，成為他們的朋友。雖然有點自私而沒太多自己的能力，但是使用原始武器的攻擊力是相當強大且可能易的

柔柔

活潑好動的小女生，因個性急躁常常和皮皮吵架，但內心喜歡皮皮。魔法能力不錯，行動力也敏捷的人物。非常有愛心的她常常幫助弱小，身邊不時都有仰慕者。

遊戲中的關卡

藍天白雲加上綠樹盎然，這麼美麗的森林風光，竟然被邪惡的火龍給盤據了，而且水晶被藏在森林的山洞中，連接的橋樑也被破壞了，如何拿到水晶、打敗火龍過關，等待你來闖關。



由於便橋再度毀壞，只好繞道走入沙漠，在酷熱的沙漠中行走，此時一行人發現了古代遺蹟，好像是古埃及的建築，裡面充滿了詭異的氣氛，水晶應該就被藏在神殿當中吧！



戰術中隊 Team Factor

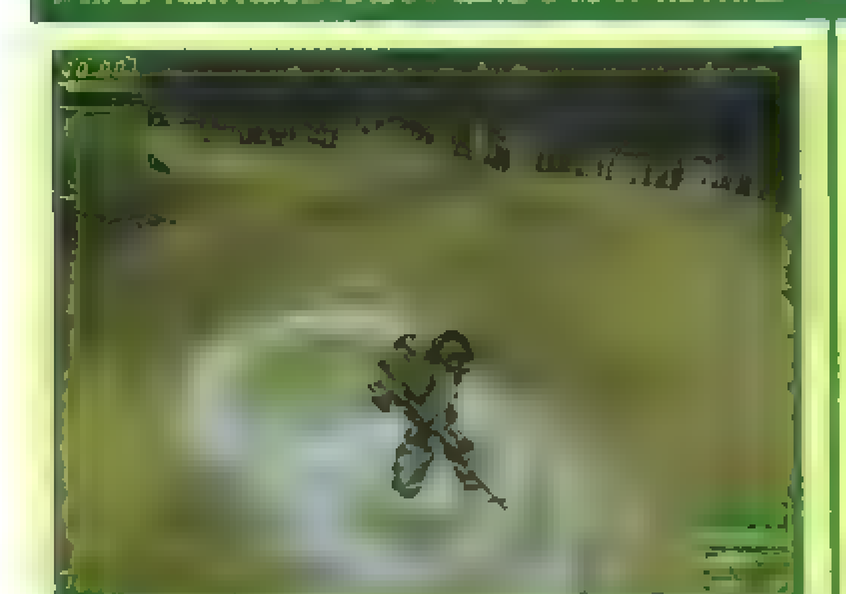


預定推出日

＊研究製造所　Acc 1..m　＊遊戲類型　第一人稱射擊　＊販賣流通所　英特衛多媒體　＊科技需求　PII 600、64MB RAM

RPG＋小隊作戰＝次世代FPS：戰術中隊

以現代真實軍事資料為背景的「戰術中隊」乍看之下有CS的味道，它的特色有2點：RPG升級系統，以及「進化小隊作戰系統」。





「戰術中隊」特別強調"小隊作戰"，正因為在連線對戰時，每個人的職業可能完全不同，因此"分工合作"就[illegible]，此外「戰術中隊」和CS、榮譽勳章等最大的差異就是，對戰時多了『三陣營對抗』的玩法！也就是玩家的小隊有可能會和敵對小隊合作殲滅第3隊，卻也有可能同時面對其它2小隊的夾攻！要贏，除了貫徹"團結合作"別無它法！

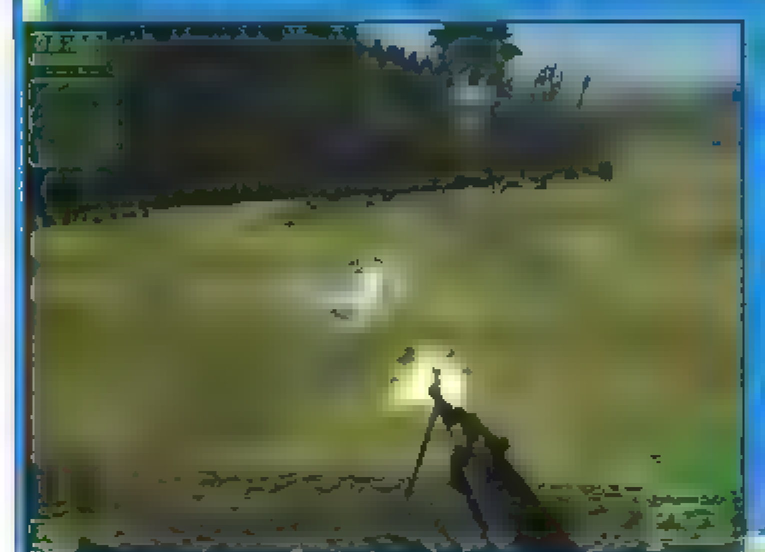
FPS和RPG是完全不同的類型，但「戰術中隊」卻將這兩個最受歡迎的類型結合，進而衍生出新型態的FPS遊戲。玩家在遊戲中一開始有4種職業可選擇，藉著殺敵得到經驗值，並在角色升級後，將額外點數自由分配到不同的技能上，而培養出獨一無二的殺人兵器！甚至將角色帶到連線對戰中使用！

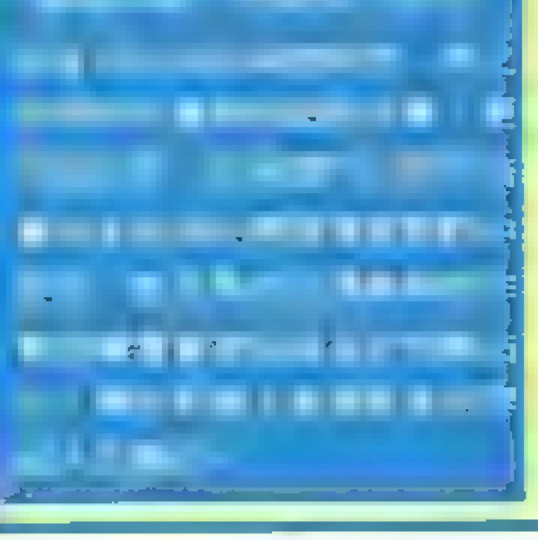
一說到FPS，應該很多人馬上會聯想到"CS"、"榮譽勳章"或"重返德軍總部"吧！這些遊戲不但讓無數人沉溺其中無法自拔，甚至犧牲睡眠時間，喜愛這類型的遊戲，並且也十分的注意這方面訊息的人民，那就要好好看看以下的報導囉！

四種各擅所長的兵種









60人連線廝殺！

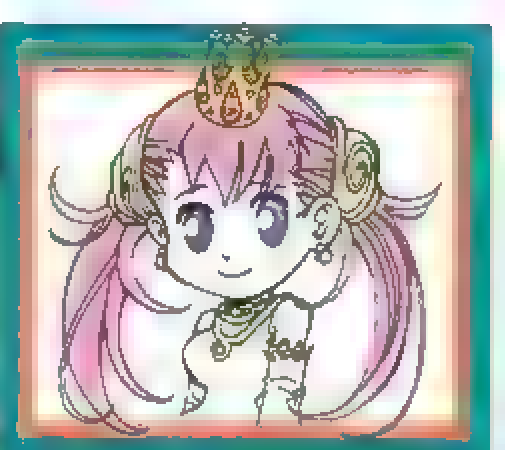


再來說到「戰術中隊」最被玩家所期待的特點，那當然就是"連線對戰"。「戰術中隊」具有強大的多人連線對戰支援性，最多可以支援60人同場廝殺，在這種大軍混戰的場面之下，除了玩家的個人技巧重要之外，更關鍵的就是團隊合作了。正如遊戲名稱所代表的意義，「戰術中隊」如果想玩得好，最重要的就是隊伍中的每個人在連線對戰時，必須有辦法打出各種戰術！

小甜甜布蘭妮 勁舞告白 BRITNEY'S DANCE BEAT

預定推出日 8月

＊研究製造所：THQ　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：音樂動作　＊科技需求：PII 350，64MB



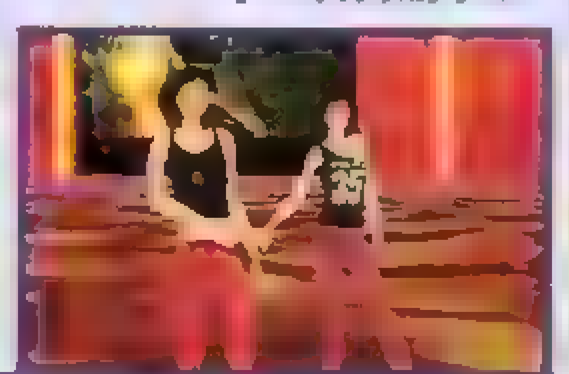
這是一款用手指跳舞的遊戲，玩家可以操縱螢幕上的舞者隨著節奏跳來跳去。你喜歡布蘭妮嗎？要是你喜歡她就可以來玩這套遊戲喔～！裡面的MTV從頭到尾都是布蘭妮喔！若是不喜歡布蘭妮的人也可以來跳跳舞喔！

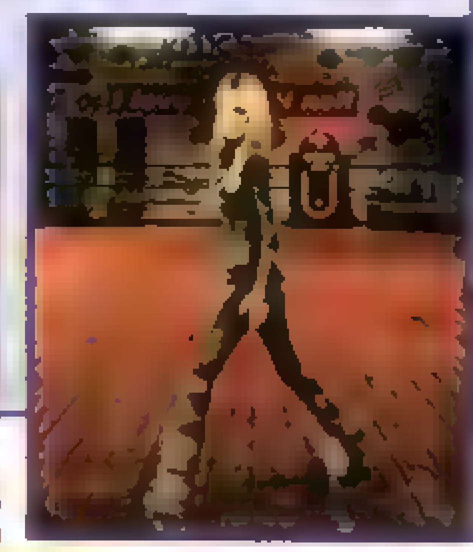
小甜甜布蘭妮在PC銀幕上與您共舞！

美國最大電玩廠商THQ以天價與布蘭妮簽下合約，將在PC平台上推出一款具有強烈舞曲風格、節奏明快刺激的遊戲「小甜甜布蘭妮 勁舞告白：Britney's Dance Beat」，而THQ目前亦公開了布蘭妮在電腦上的虛擬造型，拜3D技術日益進步所賜，小甜甜在PC上展現的天真甜美笑容和性感的身段，就宛如布蘭妮本人一般令人目眩神迷。

如同遊戲名稱一般，小甜甜布蘭妮當然是本遊戲的重點了，遊戲的劇情非常清楚，布蘭妮即將舉辦下一次世界巡迴表演，想當然爾，不是最頂尖的舞者可是無法加入布蘭尼的舞群陣容，而玩家則是要扮演一名夢想成為世界巨星的舞者，你必須要搭配小甜甜各張專輯的舞曲，跳出最勁爆的舞步，並且靠著你的舞蹈擊敗其他對手們，讓布蘭妮認同玩家的水準！









遊戲的玩法就如同在遊樂器上紅透半邊天的"對戰熱舞"一般，玩家配合節拍輸入指令，而搭配著歌曲節奏，讓畫面中的3D舞者跟著節拍跳舞，每一拍都跳得準確，才是布蘭妮帶給玩家的最大考驗。在本遊戲中現身的3D舞者不但身材姣好、外型既炫又酷，而且各有各的舞蹈風格和專長的舞步，讓玩家在可以玩得手忙腳亂的同時，好好的欣賞一下。

除了多樣化的舞步外，令人振奮的，在遊戲之中，收錄了從布蘭妮出道以來，至最新專輯之中，許多首膾炙人口的歌曲，現在都成為遊戲的背景舞曲，包括"I'm a Slave 4 U"、"Overprotected"、"Stronger"、"One More Time"、"Oops! I Did it Again"、"as well as classics Baby..."等等，虛擬布蘭妮在電玩中還是每一首歌曲的 MTV 女主角，她不但有手舞足蹈的表演，而隨遊戲進展，玩家將不斷得到布蘭妮最新的舞曲影片，玩家還可以360度旋轉視角欣賞布蘭妮的 MTV 呢！

遊戲中還有對小甜甜的專業度考驗喔，布蘭妮益智問答考驗你是不是真正的小甜甜fans，將由布蘭妮親自一對一出題考考你，題目相當廣泛，含括了圍繞在小甜甜身邊的種種話題、趣味問題，當然，如果玩家是真正的小甜甜布蘭妮fans，這些問題是難不倒妳的。

布蘭妮小檔案

全名 Britney Jean Spears

故鄉 Kentwood——路易斯安那

暱稱 小甜甜

愛好 買東西、看電影、看小說、游泳、日光浴

最欣賞的人／瑪莉亞・凱麗、惠尼・修斯頓、瑪丹娜

經歷 1991年代言百老匯產品
1993年米老鼠俱樂部的成員

目標 發行一張成功的音樂專集，在商業或通信專業獲得學院學位。

最愛的食物／冰淇林、麵條、熱狗

最愛的顏色 藍色

最愛的電影 My Best Friend's Wedding. Steel Magnolias

最愛的服裝設計師／Betsey Johnson. Bebe. A/X by Giorgio Armani

喜愛的體育運動 籃球、游泳

最愛的球隊／芝加哥公牛隊、紐約楊基隊

最愛的演員／湯姆・克魯斯、梅爾・吉伯遜、Brad Pitt

最愛的飲料 雪碧

父母 Jamie 和 Lynne Spears

兄弟 Bryan 21 和 Jamie lynn

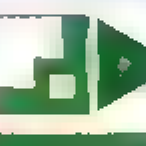


天下霸圖 Martial Kingdoms

預定推出日

＊研究製造所：光譜資訊　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略　＊科技需求：P 233、32MB

武俠新體驗　經營門派稱霸武林





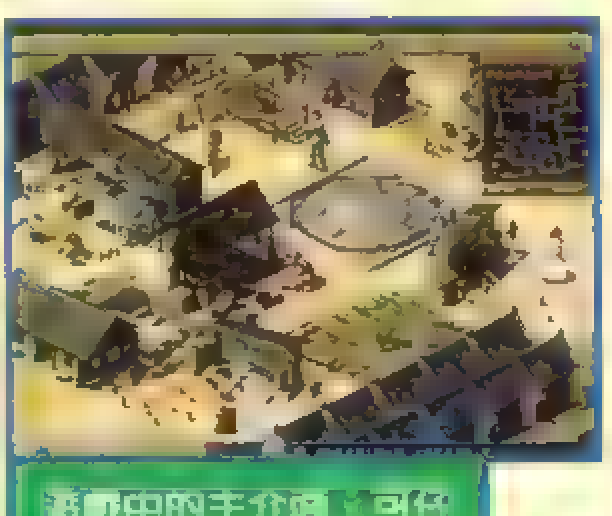
[illegible]



遊戲中的各種門派人物設定。

四大劇本　任選不同挑戰

《天下霸圖》的遊戲背景設定在明代中葉，奸臣嚴嵩大權在握，為了瓦解武林中的反對力量，嚴嵩派遣大內高手暗殺各派重要人物，並設計嫁禍給其他門派，於是武林之中展開了一場腥風血雨的殺戮。遊戲中共有四個劇本提供選擇，而每個劇本都以不同的起始條件來挑戰玩家的智慧。劇本一「江湖恩怨戰未休」，各門派因嚴嵩之奸計，彼此爭鬥不休，如何在亂局中求生存乃一大考驗。劇本二「善惡分明勢不立」，雖然嚴嵩奸計已敗，但各派皆已元氣大傷，尤其魔教藉機擴增勢力，對各派形成莫大威脅。劇本三「英雄雷霆趁時起」，由於正邪交戰死傷慘重，北方的英雄門及南方的雷霆島兩大新門派趁時而起，意圖取代傳統門派。劇本四「五大門派誰稱雄」，經過了長時間的爭鬥，武林中最後只剩丐幫、少林寺、武當派、魔教、英雄門等五大勢力並存，誰能脫穎而出，成為武林霸主呢？



遊戲中的主介面 [illegible]

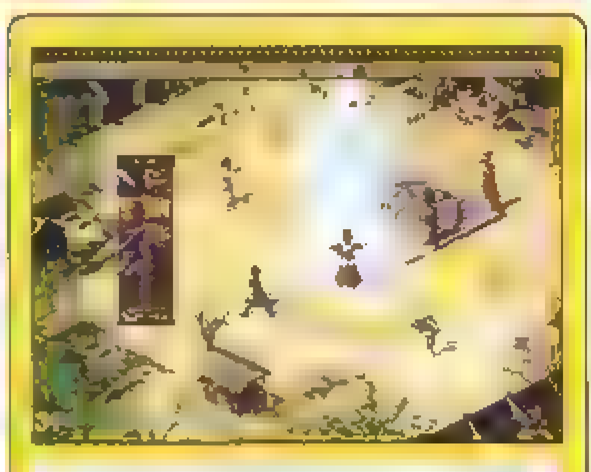
掌握人才與資源　建立霸業基礎

人才是門派的基礎，進入遊戲之後，玩家便應盡快招募各種人才，由於每個地點所能招收弟子的資質是不同的，因此如何因材施教，選擇適當的培育方式就相當重要了。此外在遊戲中共有五種資源，分別是金礦、木材、石礦、鐵礦和藥材，利用這五種資源為原料，玩家便能生產武器、暗器、衣服、鞋子、飾品、丹藥等各種產品，除了提供門派所需，多餘的產品還可以用來交易賺取銀兩。除了以上的設定外，遊戲中還有許多新奇的設計，目前遊戲還在緊鑼密鼓的製作中，關於更深入的部分，有興趣的讀者朋友請繼續留意後續的報導吧！

……只要嚮往成為古代的俠客了，練就一身絕世武功，行俠仗義懲奸除惡，或者是更進一步的開宗立派，成為一代宗師，想想就覺得滿足！不過啊老是扮演一個角色，跟著遊戲的劇情走玩久了也覺得有點煩，現在《天下霸圖》這個遊戲把武俠世界變成策略遊戲，這下子我可以好好享受稱霸武林的樂趣了。



[illegible]



遊戲中的戰鬥介面，效果非常精彩喔！

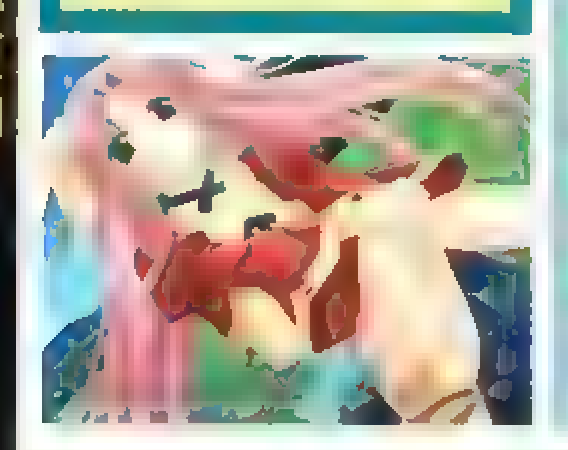
天使小夜曲



＊研究製造所：KOGADO　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：MUG　＊科技需求：P-1 300、128MB



上一期小藍介紹過這款日本音樂遊戲後，唯美的圖片與清新的玩法，引起了小尼很大的興趣。在看過上一次遊戲的基本背景及玩法後，這一次我們就來看看遊戲中的其它特色吧！尤其是四位可人的女主角，相信各位國民們看了也會很喜歡的^^!!



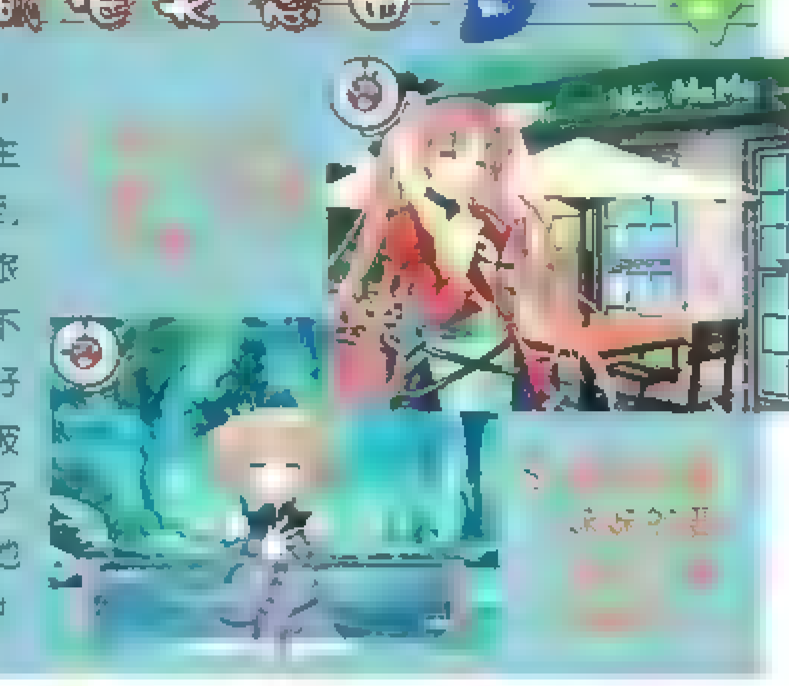
讓自己成為魔法世界的聞名音樂家

遊戲一開始，玩家可以自行設定喜歡的男主角名字，是要叫羅密歐、白馬王子還是哥不倫，最多不要超過6個全形字都可以啦。要成為知名音樂家人氣度是很重要的，要增加人氣度，可以透過與鎮上的人聊天、進入商店購物互動以及成功的音樂演奏。因為成功的演奏可以同時提昇名聲與人氣度，並且在男主角熟悉歌曲一欄內掛上歌名，所以玩家從早上10點到晚上9點的行程中，除了要打工賺錢解決民生問題外，還可以抽空練習作曲，提昇作曲能力，這樣才有機會和菈司蒂在廣場上表演喔！



與4位女主角編織唯美戀曲

在遊戲中，透過與4位動人女主角的聊天說話，不僅可以增進彼此的曖昧關係，還可以慢慢找尋男主角失去的記憶以及天使之謎的解答。在打工的空檔到鎮上去散散步，會有隨機的特殊事件發生，像是在旅館打工後，妃亞想要親自下廚來答謝男主角，可是不送晚歸的阿露緹回家好嗎？這樣會不會辜負妃亞的好意呢？或是碰到喜歡研究新魔法藥的紗利雅，面臨被強迫喝下一星期都不會肚子餓的新研製魔法藥，為了贏得美人心，是否喝下去真的沒問題嗎？還是婉拒她的要求好？玩家的選擇都會決定往後的戀情發展喔！



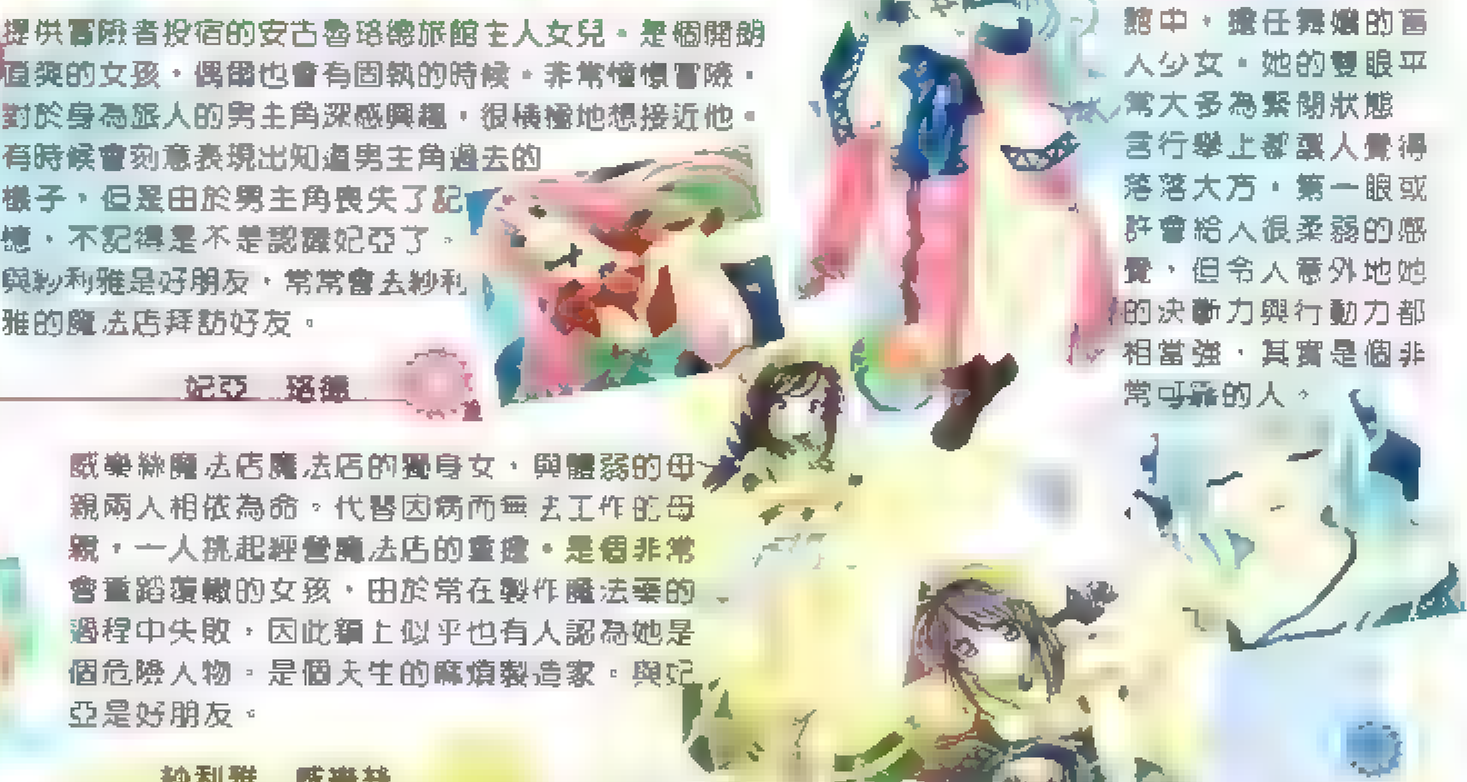
四位女主角大曝光

是個不會說話，卻會唱歌的不可思議女孩，個性天真又單純。身材嬌小、娃娃臉的她，看起來比實際年齡小2～3歲。最大特徵是右眼紅色、左眼藍色。她與在教會工作的母親過著樸實的生活。每當這位少女唱歌時，如同呼應歌聲般地，男主角所持的純白羽毛竟會透出淡淡的光。這個不可思議的現象，究竟意味著什麼・・・。

菈司蒂・法菻 12歲

提供冒險者投宿的安古魯塔德旅館主人女兒。是個開朗直爽的女孩，偶爾也會有固執的時候。非常憧憬冒險，對於身為旅人的男主角深感興趣，很積極地想接近他。有時候會刻意表現出知道男主角過去的樣子，但是由於男主角喪失了記憶，不記得是不是認識妃亞了。與紗利雅是好朋友，常常會去紗利雅的魔法店拜訪好友。

妃亞・路德



威樂絲魔法店魔法店的獨身女，與體弱的母親兩人相依為命。代替因病而無法工作的母親，一人挑起經營魔法店的重擔。是個非常會重蹈覆轍的女孩，由於常在製作魔法藥的過程中失敗，因此鎮上似乎也有人認為她是個危險人物。是個天生的麻煩製造家。與妃亞是好朋友。

紗利雅・威樂絲

阿露緹・樹瑞 19歲

事給冒險者投宿的旅館中，擔任舞孃的旅人少女。她的雙眼平常大多為緊閉狀態，言行舉止都讓人覺得落落大方，第一眼或許會給人很柔弱的感覺，但令人意外地她的決斷力與行動力都相當強，其實是個非常可靠的人。

模擬樂園2 RollerCoaster Tycoon 2

＊研究製造所：Chris Sawyer　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：模擬策略　＊科技需求：Pentium 200、32MB RAM

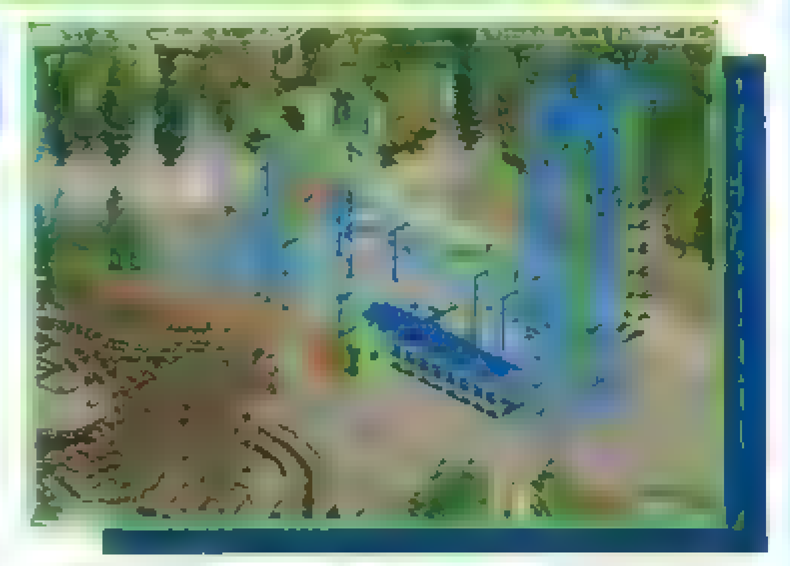
親身享受騰雲駕霧的樂趣

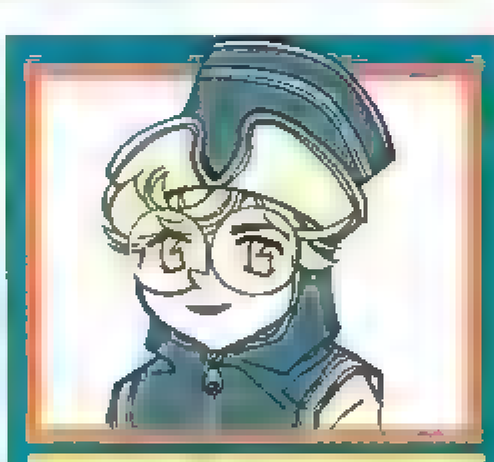
每個遊樂園裡最重要的賣點與招牌，往往也是樂園裡最刺激的活動項目，沒錯，就是雲霄飛車。不論是俯衝直下、360度大翻滾、或自由轉體兩圈半，這些虐待遊客心臟的花招都可以讓遊樂園裡充滿歡喜的驚叫聲，也讓遊樂園的收入滾滾而來。而在《模擬樂園2》裡，最重要的特色也在於每家樂園裡獨一無二的雲霄飛車裝置。玩者可以親手打造自己理想中的雲霄飛車軌道，不論是數十個翻滾、或是愛心形的特殊軌道，都可以輕鬆地利用遊戲介面設計出來。此外，《模擬樂園2》提高了雲霄飛車軌道的高度限制，讓玩者可以更自由地完成想像中的刺激設計。只不過，雖然造型可以五花八門，但是基本的物理原則還是要照顧，如果您所設計的軌道太不符合物理學上的邏輯，那就得小心雲霄飛車會失去離心力、飛向另一個未知的空間了。



琳瑯滿目的遊樂園

有了雲霄飛車做招牌賣點，遊樂園裡還需要其他的設備來滿足遊客們的需求。例如提供歇腳機會的飲食區、販賣紀念品的商店；還有提供其他樂趣的遊樂設施，例如：鬼屋、摩天輪、湖畔景觀、旋轉木馬等等。就像是所有錢滾錢的經營遊戲一般，您建造的遊樂園設施越豐富、動線越流暢，那湧入的消費者就會越多、越滿意，而現金也就會流入得更順利。現金資源越充裕，您也就越有機會搭建更高價、更巨大的遊樂設施。而您也可以設立研發部門，專門從事新設備的創意研究。在《模擬樂園2》裡，關卡地圖的大小再度獲得擴充，玩者將可以打造更巨大的遊樂王國。與一代更新的創舉中就屬〔樓中樓〕式的遊樂設施了，以往受限於即有建築物已佔地而有建設的困難，現在你可以任意的設計你想像得到的特殊景觀，如將〔大怒神〕式的自由落體建在〔傲視雄鷹〕的高壓瞬間衝天式遊樂設施中間，保證那是另一種衝擊式快感。注意：小朋友的忍耐力是有限的，興奮之餘還是需要一個優良的休憩環境，好再接再勵向前衝。





模擬遊戲一般來說，比較沒有極佳的聲光效果，不過等到介面熟練上手後，那種自我創作的樂趣，相信是其他類型遊戲無法比擬的。說到有名的模擬遊戲，大部分的人是直接聯想到MAXIS的《模擬城市》跟《模擬市民》，不過別忘了也極受歡迎的《模擬樂園》RollerCoaster Tycoon系列。《模擬樂園》的一代作品誕生於一九九九年三月，出自於Chris Sawyer這個研發者之手，甫問世便盤據美國銷售排行榜前茅數月之久。想當然爾的，這麼優秀的產品自然就會有續作的誕生，所以《模擬樂園2》於焉問世

著重經營管理及策略執行



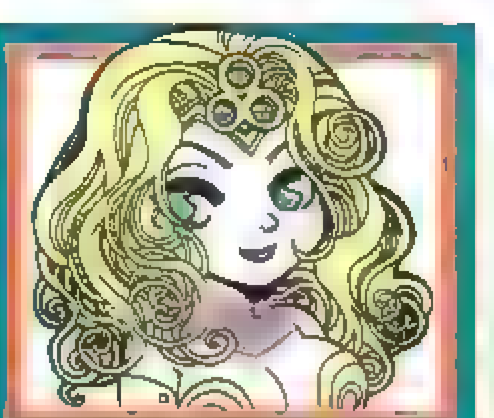


魚美人

預定推出日



＊研究製造所　吉托比雅　＊販賣流通所　智冠科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P100、64RAM



歷經一整年的延遲、等待，《魚美人》這款「傳說」中的大作，終於要上市與玩家見面！這部取材自中國傳統民間故事的小品題材作品，不論在戰鬥系統、故事劇情上，可是一點都不含糊，豐富的程度與水準相信可以媲美不少市面上的單機大作，讓我們來看看其引以為傲的戰鬥系統吧！

得心應手、變化豐富的戰鬥系統

《魚美人》的戰鬥，是以簡單易明的回合制為基礎，再加上變化多端的戰鬥設計，讓玩家可以輕易上手，同時又可享受到各式各樣不同的戰鬥驚喜與變化！例如雖然是回合制，但在戰鬥中也可以在將敵人擊暈後，接二連三地展開一連串攻勢，一舉擊斃敵人！親切的介面、奇妙的人物動作、可愛的角色造型加上戰鬥中生動的對話，讓遊戲中的戰鬥充滿著多樣的各式趣味！此外提供玩家一些小秘訣，雖然遊戲戰鬥採地雷式的隨地觸發，但是只要把握住一點要訣，就可以在不被戰鬥干擾之下，順暢的進行劇情（或逃命！）。遊戲中人物移動是以滑鼠左鍵點選場景位置進行，而在某一地點按兩下滑鼠左鍵，人物就會快速的跑動到該地點，所以只要玩家一開始選定場景與場景的切換地點，快速的按兩下，就可以迅速的在畫面上奔跑、切換場景，就可以大幅的降低發生戰鬥的機率。繼續介紹戰鬥特點：



人物動作使用先進的Motion Capture技術，讓中國武術動作能藉由最新技術而真實重現於遊戲場景中，讓瞬息萬變的人魔爭戰巧妙融合於柔美畫面場景中

會心一擊

當疲勞值累積到一定程度，就能產生強大的會心一擊！尤其當主角每初見一種新怪物，累積的疲勞值最高。而當主角逐次增加熟悉度之後，將會越打越順手，疲勞值就不會那麼容易累積了。

強力攻擊

主角使用的武器，該武器三種屬性，破神、破體及破空，若符合敵手怪物種族的屬性，就會有發生強力攻擊的機率。

戰鬥中，當其中兩人默契到達標準值，就會召喚合力大魔神出來幫忙，可以增加團隊感情喔！

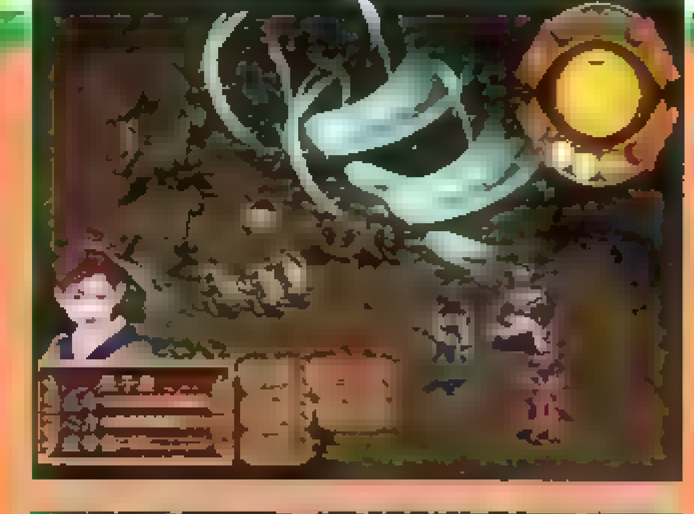


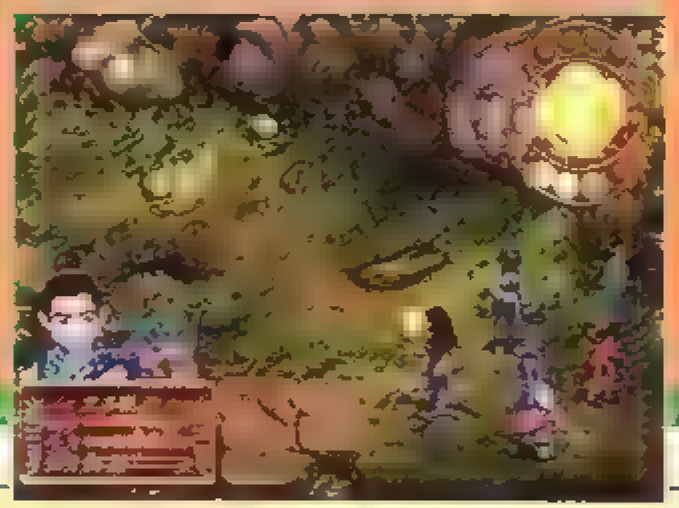
調整戰鬥位置

主角的戰鬥位置是可以隨意調整的，玩家可以依角色的屬性強弱或個人喜好作配置。當然，這項設計是有目地的，因為不論是我方或敵方，除非有針對全體的大範圍法術或特殊技，否則後排人員是無法攻擊的！

怪物群組

魚美人首先破除敵方固定位置的打法，怪物隨著出現的群組不同，配置位置也會有很大的差異，有時候，看起來就像是隨便站出來就打。怪物搭配不同的AI，打起來也會有不同的快感





戰鬥中對話系統

架構玩家全新的體驗，原來劇情也可以在戰鬥中表達。也因此，魚美人的戰鬥並不只是隨機產生戰鬥那麼單純，敵人們或許是有血有淚的好漢子，或是無惡不作的強盜土匪或大怪物。

法術學習系統

遊戲中將有「本命」異書供玩家尋找，分別是正明、奇門、五動、符籙、策水、煉火、道三及養生八種（每裝備一種，主角就可藉由研習書中獲得該種經驗值。當然，每本書只會具備某幾種屬性經驗值），累積該種經驗值，主角才能學會該門的獨特招式；也就是說，玩家只要找到越多的書，就可能學會更多的招式，而不再只是單純隨著等級增加絕招囉

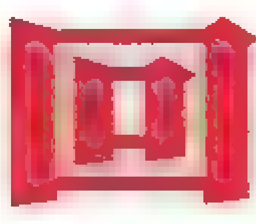


為了回饋軟體世界雜誌的廣大讀者，所以本刊特地與第三波合作，以通通有獎的刮刮卡來贈送給各位讀者！本次獎項內容除了虛擬寶物及虛擬高級武器外，還有各類儲值及開卡序號，讓所有刮中的讀者都可以免費遨遊於龍族的世界中！

注意：由於此次的獎項皆為《龍族》各類相關獎項，所以抽中的讀者請別忘了先上《龍族》的網頁登錄並開啟新帳號，才能享有所抽中的獎項權益喔！



回饋讀者大放送!!









獎項內容



神恩戒指
所有人物屬性都+2的夢幻級寶物，相傳是神祇所恩賜給人類的寶物。

賢者披風
華麗無比的披風，以相當珍貴的質料所編織，其功用是...？

[illegible]
龍族玩家都耳熟能詳的貴重礦物，是製作各種特武所必須的材料。

高級武器(俗稱藍武)

高級逆叉刀 // 69級的藍單手劍，攻擊力為135-137
高級門庫十字弓 // 75級的藍弓，攻擊力為122-126
高級庫刃 // 63級的藍棍，攻擊力為124-131
高級單手巨劍 // 46級的藍單手劍，攻擊力為99-101
高級巨人弓 // 46級的藍弓，攻擊力為83-87
高級巨人木杖 // 39級的藍棍，攻擊力為90-97

龍族序號

(需上網登錄使用，使用期限為[illegible]年[illegible]月[illegible]日)

開卡及儲值兩用序號100點
上網登錄時可選擇開啟新帳號或將點數儲值在舊帳號中

開卡及儲值兩用序號60點
上網登錄時可選擇開啟新帳號或將點數儲值在舊帳號中

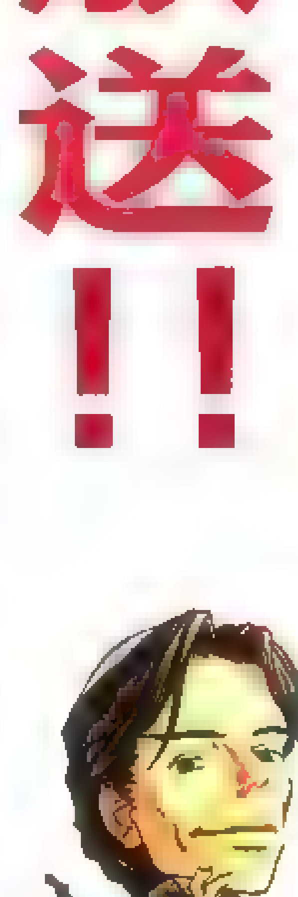
開卡及儲值兩用序號20點
上網登錄時可選擇開啟新帳號或將點數儲值在舊帳號中

開卡專用序號20點
上網登錄時只能用來開啟新帳號

兌獎辦法

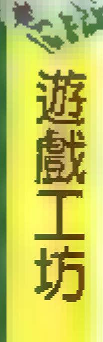
這次刮刮卡有幾點要請讀者注意的：

1. 抽中儲值或開卡序號的讀者，請直接上龍族網頁http://www.dragonraja.com.tw登錄。其中可開卡或儲值的龍族專用序號有20點、60點及100點三種，刮中的舊玩家可直接儲值，若為新玩家，請先到龍族官方網站申請一個龍族新帳號才可使用。
2. 若龍族舊玩家刮中虛擬寶物獎品的話，請填妥個人資料後，附上身份證正反面影本、龍族的遊戲帳號及伺服器名稱，與中獎之刮刮卡以掛號方式一同寄至以下地址：
   台北[illegible]軟體世界雜誌[illegible]收
3. 虛擬寶物及武器的兌獎日期至[illegible]年[illegible]月[illegible]日，經資料整理後，《龍族》將於[illegible]年[illegible]月[illegible]日的週四下線維修日後，將虛擬寶物及武器統一發送給中獎者所登錄帳號人物列表之左上方角色身上；因此還沒玩過龍族的玩家，要先去申請一個龍族的新帳號並至少創造一個人物，我們才能將物品及武器送出。
4. 中獎者須填妥刮刮卡上個人資料才可兌換，否則恕不受理。
5. 讀者若啟用20點開卡專用序號開啟新帳號後，再買龍族 8月底推出《龍族1.0版龍霸迷宮》的屠龍包、迷宮包或炎魔召喚包，可獲贈30點（每個帳號限贈送一次）。
6. 若讀者使用本次刮刮卡的龍族序號啟用新帳號，且在[illegible]月[illegible]日前儲值滿360點，可獲贈100點（每個帳號限贈送一次）。



注意事項

A 如刮刮卡遺失、被盜或破損，該卡即自動作廢，參加者不得異議。
B 若遇有不可抗力之因素，主辦單位將保留本活動獎項之內容及發送日其之變更權利。





古龍群俠傳 網路版資料片—逃出惡人谷

預定推出日 2月

＊研究製造所 GAMEONE　＊販賣流通所 智冠科技　＊遊戲類型 線上武俠RPG　＊系統需求 Pentium II 300、64MB RAM



繼開放幫會系統功能之後，緊接著自線上古龍誕生以來，最大的改版即將開始，這次搶先推出的故事主題是古龍世界裡知名度頗高的“絕代雙驕”，以集世界最惡、最狡詐的人為一堂的惡人谷作為開端，並以自小因命運而生長在這個極惡世界的江小魚為主角，以他的聰明狡頡、對世界不以為然的態度而所展開的一系列冒險為劇情鋪設，其中所遇人物、場景這次全都收錄在此次的改版之中，若要體驗絕代雙驕裡的精采刺激、主角間的情仇愛恨，這次千萬不能錯過線上古龍這次呈獻給玩家另一番嶄新、新奇、與眾不同的世界

貼心的設計　可隨喜好改變介面款式

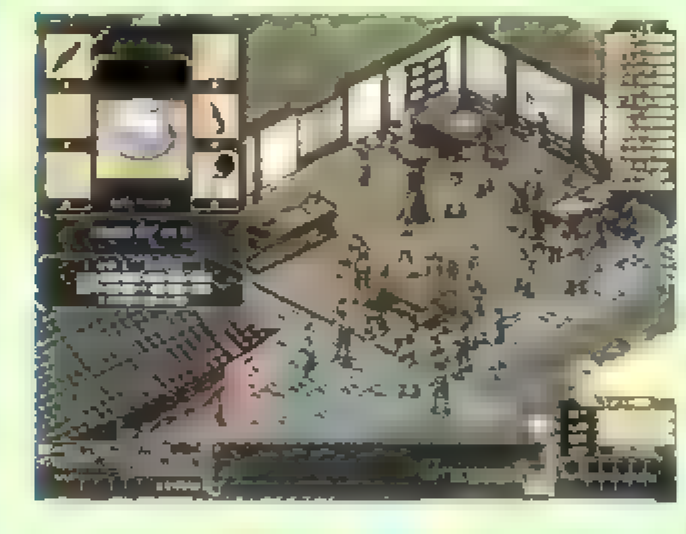
線上古龍的介面設計一定非常眼熟，可以依自身喜好任意移動介面的設定更是許多線上遊戲所缺乏，這次伴隨著「逃出惡人谷」資料片的推出，介面也會換上新裝，如果玩家想換掉舊的遊戲介面畫，在進入遊戲後，只要按照操作方式就可以更換不同款式的操作介面，如同可以任意ICQ更換一般。遊戲中提供了4款介面畫像讓玩家們選擇，有「最惡版面」、「雙驕版面」、「十大惡人版」及一個隱藏版，玩家可以隨自己喜愛轉換。



全新系統正式運作

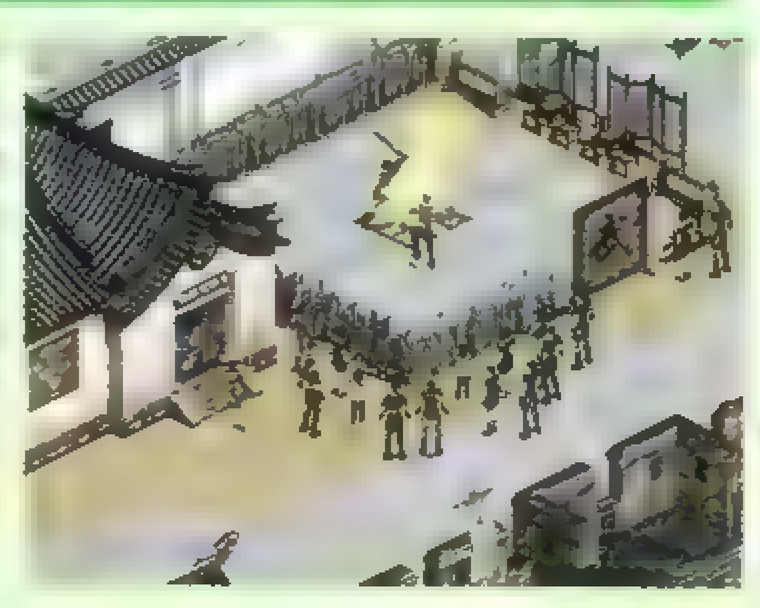
賭場系統　大殺四方

在惡人谷這種龍蛇雜處的地方，當然一定有賭場的存在，因此特增設了這個系統。「小賭可以怡情，大賭可以致富。」，在古龍世界裡，要行走四方，銀兩是不可缺少的東西，如果玩家運氣好的話，說不定能夠大殺四方，贏取數不盡的銀兩。線上古龍世界裡的賭場系統帶有濃厚的港式風味，更顯得特別且有趣，三種賭博活動會以三個NPC代表，分別為「大小」、「番攤」、「魚蝦蟹」。每張賭檯同時只限定50名玩家，想試試手氣的玩家們可要趁早排隊喔！



演武館系統　群雄薈萃

除了到賭場試試運氣賺錢以外，另外增設的演武館，試身手、測驗實力，一方面也可以賺賺比賽獎賞。古龍世界裡的演武館設定為異世界空間，設有一大型擂台和一小型擂台，大型擂台區可供50個玩家打群體戰，並且試團隊精神及作團隊戰鬥之用，小型擂台區專供一對一單挑時使用，是最能夠測驗本身實力是否足夠的地區，贏了還有獎金可以領取，相信在演武館，不久後一定會聚滿了來自各地、準備一展實力的各路英雄好漢



◎幫會系統 **嚴謹分明**



在武俠的世界裡，各路好漢成立幫會，以捍衛彼此的信仰並鞏固自身權力是理所當然的，在詳細的規劃下，古龍世界裡推出了制度嚴謹的幫會系統，讓各位身懷絕技的玩家們也能召集同好，組織屬於自己的幫會，並為了共同的信仰而努力。

幫會的人數上限為250人，要成立屬於自己的幫會必須要通過層層的考驗、條件審核和艱難的任務的洗禮，成立幫會之不易，更讓玩家體驗到必須要好好珍惜、用心經營，若是沒有好好花心思，幫會可是會倒的，反之若幫會欣欣向榮，其中的幫眾更是好處拿不盡。



幫會的組織結構相當嚴謹，階級分明，職位的安排更是要經過不斷的努力才有資格登上，若是沒有好好遵守守則，幫會幫主和長老可是有權力開除幫眾的。每一個幫會若在活動中勝出將會有幫會制服，在線上古龍中，穿著幫會制服可說是榮耀的象徵。若一個幫會所累積的經驗值能晉升排行前十名，還會擁有獎賞，更是各大幫主所必須極力爭取的。因此一個幫會的維持，必須要有相當程度的團結精神和高度向心力，如何經營的好，爭取幫眾的支持，這就是幫主所必須用心和訓練領袖魅力的地方

新增場景與建築物



在這次的重大改版中，配合"絕代雙驕"的劇情演進，在場景部分增加了許多地方，有惡人谷、移花宮、宮九仙島、樓蘭古城、蜀中唐門及青衣樓等，另外在建築物部分也增了許多新的建物，底下分別詳細介紹：

兵器舖

[illegible]

客棧

這可是玩家回復生命力[illegible]



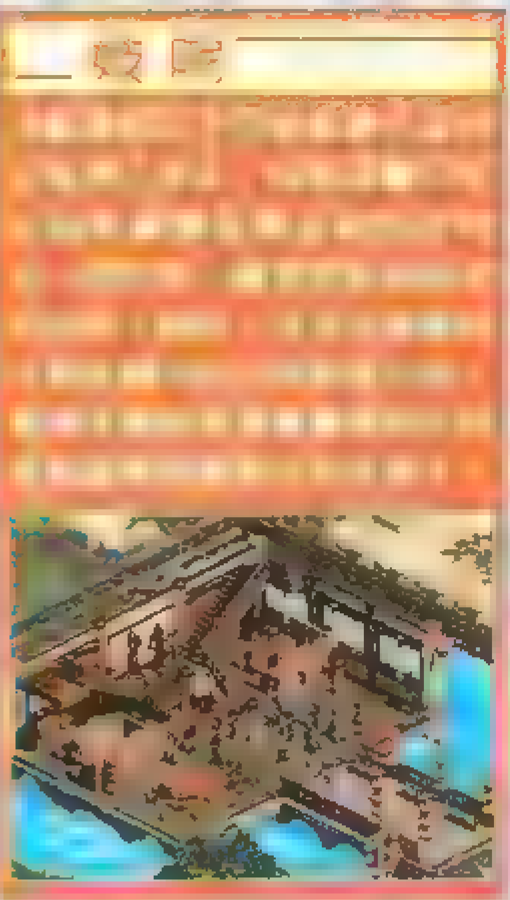
驛站

[illegible]



雜貨舖

[illegible]



戲院

[illegible]

錢莊

[illegible]利息回饋，但為避免在戰鬥過程中遺失重要物品，加上又有負重限制，錢莊也就成為重要私有財產和物品的保[illegible]



武館

這裡提供[illegible]武學技能[illegible]新手玩家在這[illegible]多花一點功夫學些武學防身[illegible]

衙門

衙門還有學者[illegible]的初階技能[illegible]玩家可以到[illegible]修練基本武學[illegible]如果玩家有意願開放 PK 功能的話，只要在這裡交出500兩就可以找同樣開放 PK 的玩家挑戰了[illegible]



逃出惡人谷
古龍群俠傳
資料片
翩翩公子・冷若冰霜
花無缺
移花宮冷冰冰中成長。培育成文武雙全、接近完美的人，可是背後卻是一個冷若冰霜、沒有情感不哭不笑的可憐小子。
與上官金虹曾在此決一死戰。
神秘山洞，魏無牙曾把邀月公主軟禁在此。
分別由兩位武林泰斗｜枯梅大師、天光道長兩人所執掌。
成幫立派 殺得痛快
設置十個門派總壇，並分佈版圖中各地，為爭奪「門派總壇」各門派皆必掀起江湖大廝殺，成立幫會後更可自創「幫會武功」。
演武會館 群雄薈萃
一個絕對公平的決戰場地，而且更「不會受死亡懲罰」的約束。對戰方式分為「單打獨鬥」以及「團體混戰」，勝出之玩家可獲對手已抵押的獎金或物品。
銀鉤賭坊 大殺四方
賭坊中附設「大小」、「骨牌」、「魚蝦蟹」三款遊戲任您選擇，尤如置身其中，感覺逼真刺激，一瞬間您都可能成為遊戲中的鉅富。
成親結拜 婚姻愉快
又一力作，為了增強
玩家互動而設，玩家更可以成家立室建



江小魚
風華絕代・惡盡江湖
史上「最惡」資料片
快將極惡登場。
誰是代言人?
下期揭盅！
dongonline.com



The Modern Family
米路歷險
Sinfo Cartoon Network International Inc
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
IQ
體驗光腳丫穿獸皮的原始生活，
親近史前生物與它們做朋友。
沼澤湖泊、深山野林、恐龍墓塚 ...等，
呈現自然原始地球原貌。
與恐龍挑戰打彈珠，玩乒乓，猜猜謎，
考驗智商與反應的過關小遊戲。
互動式的
中英文雙語模式，新鮮逗趣的卡通，
活潑生動的網站功能，讓小玩家愛不釋手。
重返侏儸紀公園，
認識各種史前時代恐龍"大"朋友。











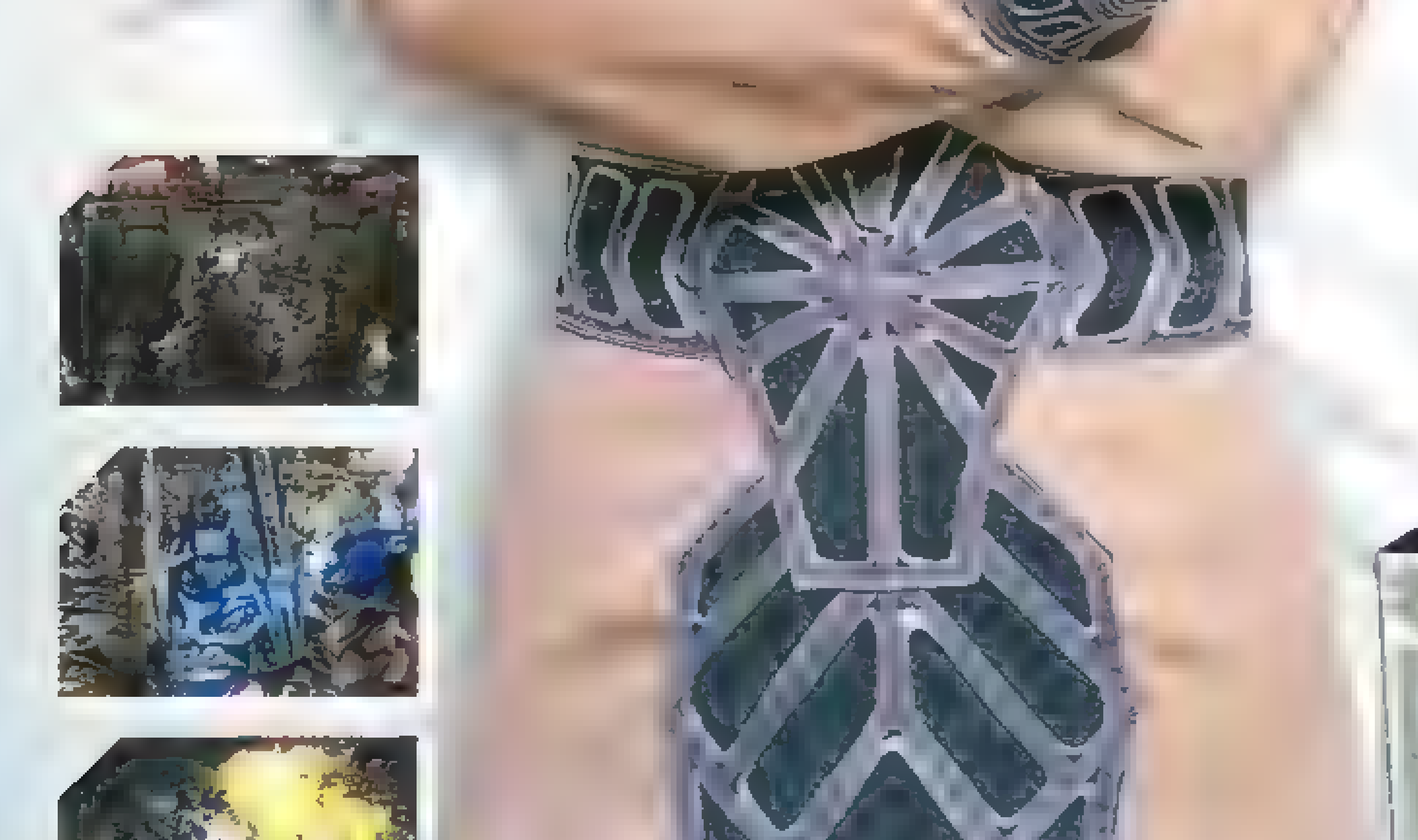
三餐一成不變，所以混亂冒險

矛盾・驚奇・新體驗



擷取500cc葉綠素，用生命去深呼吸

12・15，兩個徐若瑄共同用餐，吱吱喳喳八卦聊個沒完。
當你的身體上進行著一成不變的生活模式，另一個你卻在感受矛盾、驚奇的新體驗。
釋放生活最原始的感動，用心去呼吸最真實的自己，帶著你的靈魂。
今年夏天，只屬於我們的共同記憶，都完整地刻劃在混亂冒險的印記裡……
八月十五日起，全省全家、OK便利商店、萊爾富、
網咖、書局……













Have a good GAME!



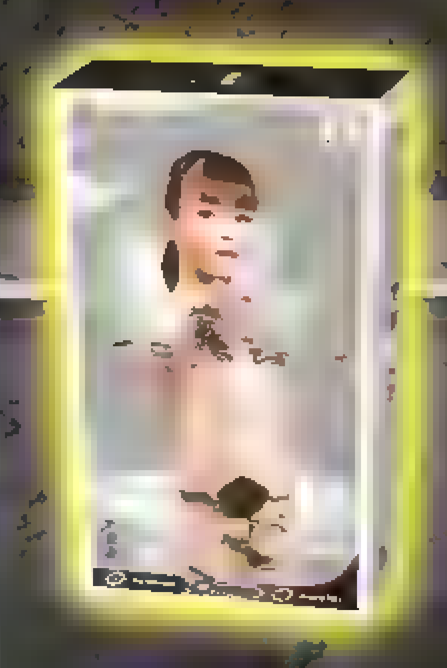
許譙龍
第"貳"張 專輯誕生
愛情大小便
物超所值
雙CD 內包含
Audio+MTV+
GGShow+E-card+Game
許譙龍的屎尿愛情
愛情的距離有多長 從嘴巴一直到肛門
戀愛的時間能多久 我就不相信你有辦法忍
愛情來了我狼吞虎嚥 努力吸收
愛情走啦我好累好散 大不了回復我許譙本色
WWW.CH1.com.tw
代理發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
服務專線/0800-741009
全省3C賣場，各大唱片行以及 7-11均有銷售


【中國魔法牌】®
7月13日
售前現開賽
純金隱藏卡
大方送
水滸後傳
等你来戰
《遊戲世界》雜誌每月專欄強力報導
最新動態請鎖定 www.arcane-dragons.com
服務電話：07-8150988分機315或316
售前現開賽比賽地點：
台北卡世界：臺北市中正區環河南路二段280巷29號3樓
台中甲九商行：台中市北區育德路32號
高雄金像卡店：高雄市三民區凱旋一路89號2樓
每包建議售價60元


遊戲一成不變，所以混亂冒險


gamania







仙境RO傳說

http://www.gameflier.com

RAGNAROK ONLINE

活動預告

到『全家便利商店』買遊戲雜誌 讓你「仙境傳說」玩得甜蜜蜜！

只要在活動期間內，至全省全家便利商店購買219期「遊戲世界」、161期「軟體世界」、28期「e-Play線上遊戲情報」、第3期「e-Plus線上遊戲攻略」等其中任一本遊戲雜誌，皆可獲得全家便利商店獨家內附於雜誌之「仙境傳說抽獎卡」喔！

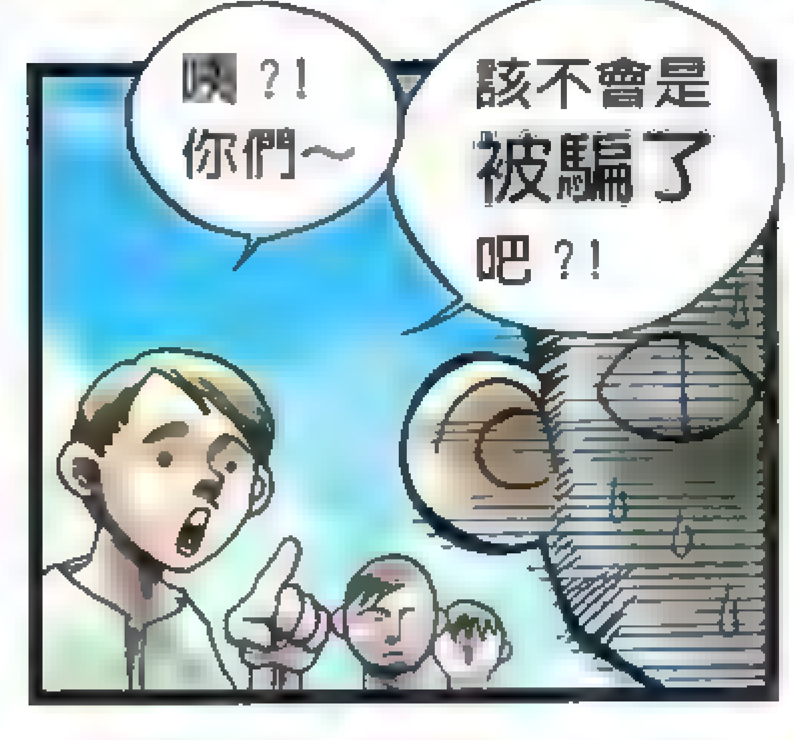
憑附於上述任一本雜誌內之「仙境傳說抽獎卡」，於91年10月15日前寄至「115台北市南港路二段99-10號「仙境傳說甜蜜蜜小組收」，即可參加共有300個名額的「仙境傳說」遊戲及週邊大獎喔！每本雜誌抽獎卡都有不一樣款式，共有4種抽獎卡可以收藏喔！買越多，中獎機會多更多喔！

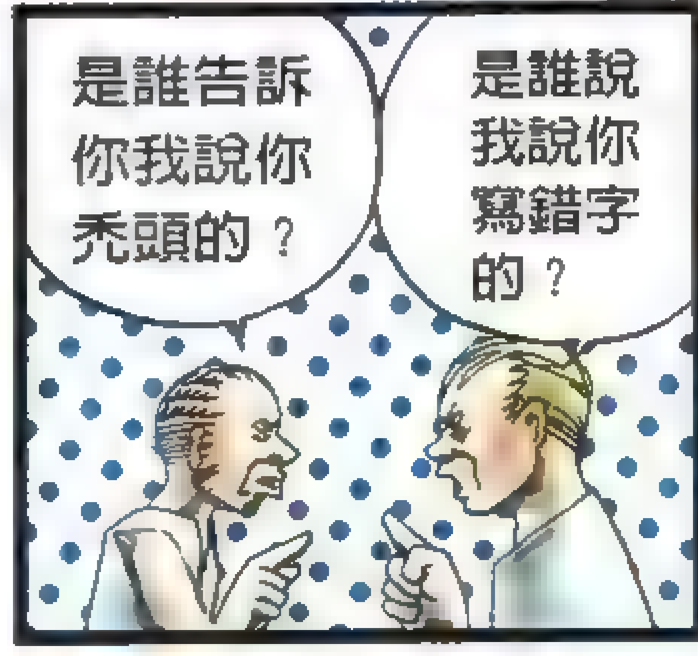


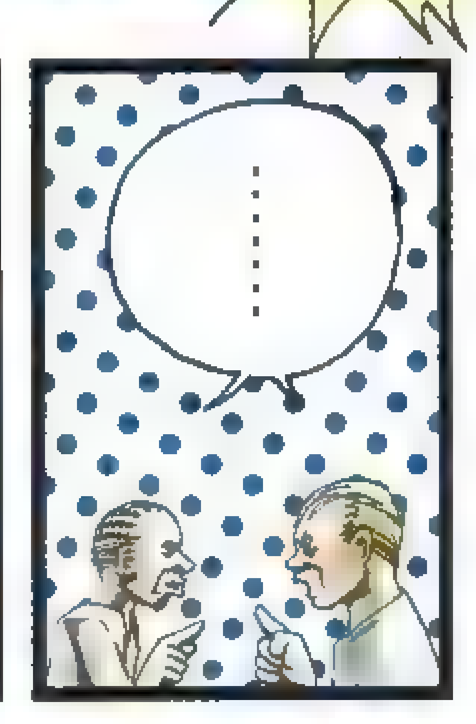
活動時間：91年9月1日至10月5日止。 活動聯絡電話：(02) 2788-9188轉220沈小姐


住手!!你們別打了!
夠了!快住手!!


混帳!!你竟敢說我常常寫錯字!!
我跟你拼了!!
我才沒說!!
是你先說我禿頭的吧?!
別打了啦!!
我只是髮根比較高而已…
我哪有說?!


咦?!你們~
該不會是被騙了吧?!


是誰告訴你我說你禿頭的?
是誰說我說你寫錯字的?


……


藍斯洛!!
你死定了!!


安德烈斯
VoL:3 藍斯洛的騎士精神（一）


王國
Comic by 月藏
哈啾!!

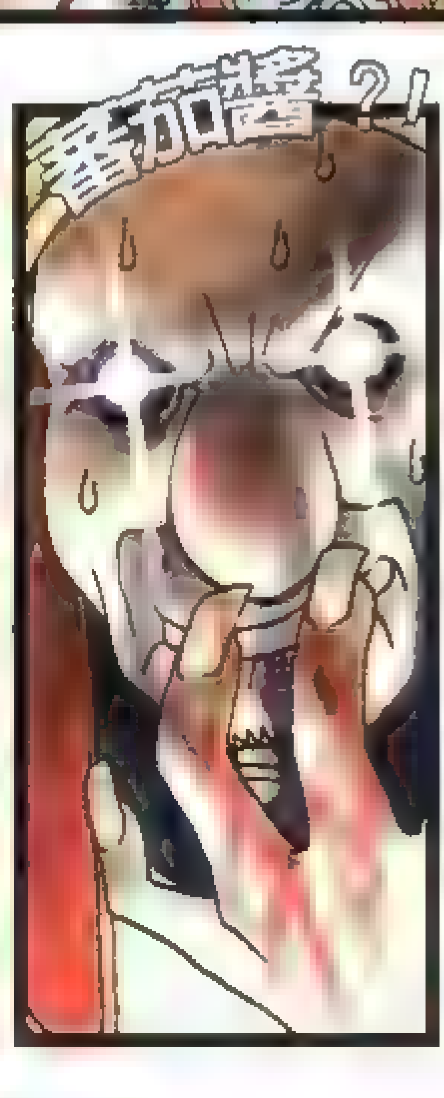


藍斯洛？
你怎麼了？
不知道！！
反正我的騎士精神就是天塌下來也別去在意。
藍斯洛！！你這個擾亂教堂寧靜的傢伙，給我出去！！
不行啦！！
教堂外面有一～大～堆我的仇人，要是出去我會被扁到挫塞！！
誰管你！！

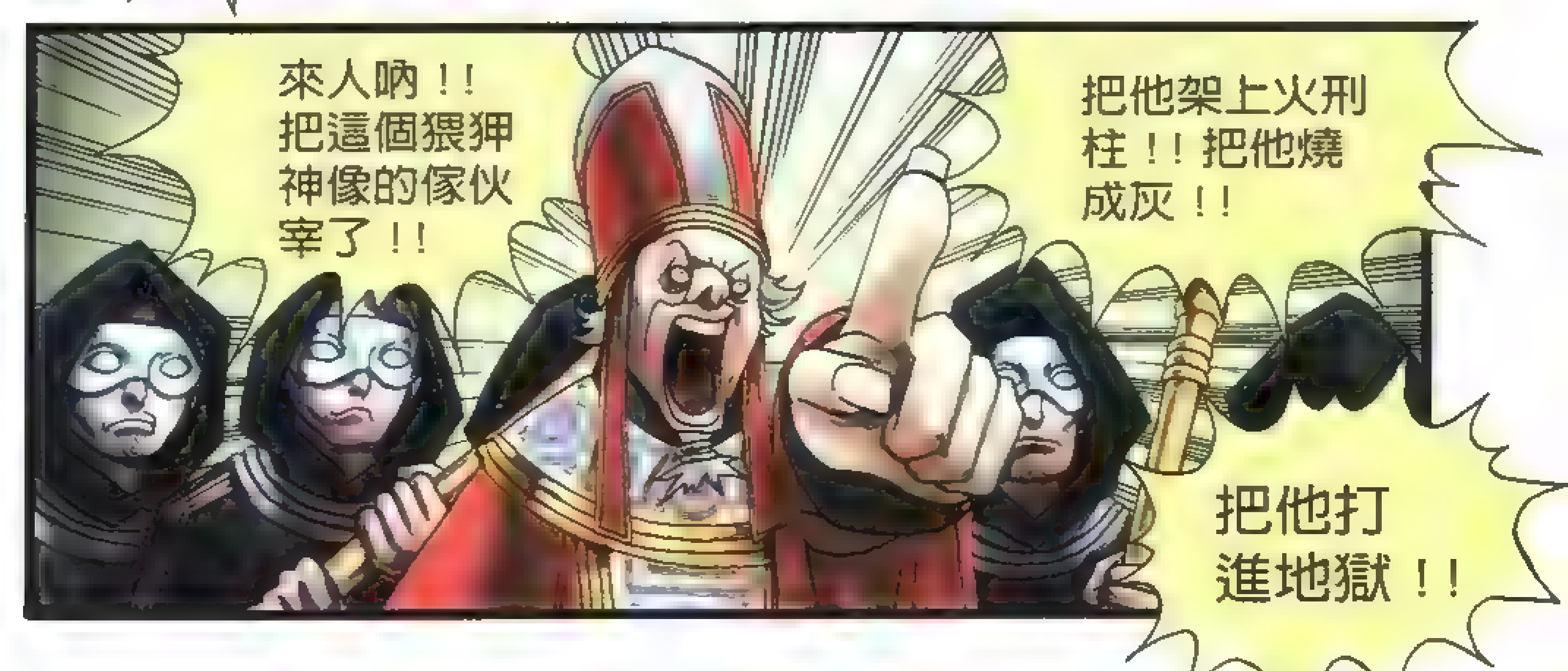

唉呀!!神像流血了!!
一定是神顯靈要保護我囉!!
哇啊啊啊啊!!

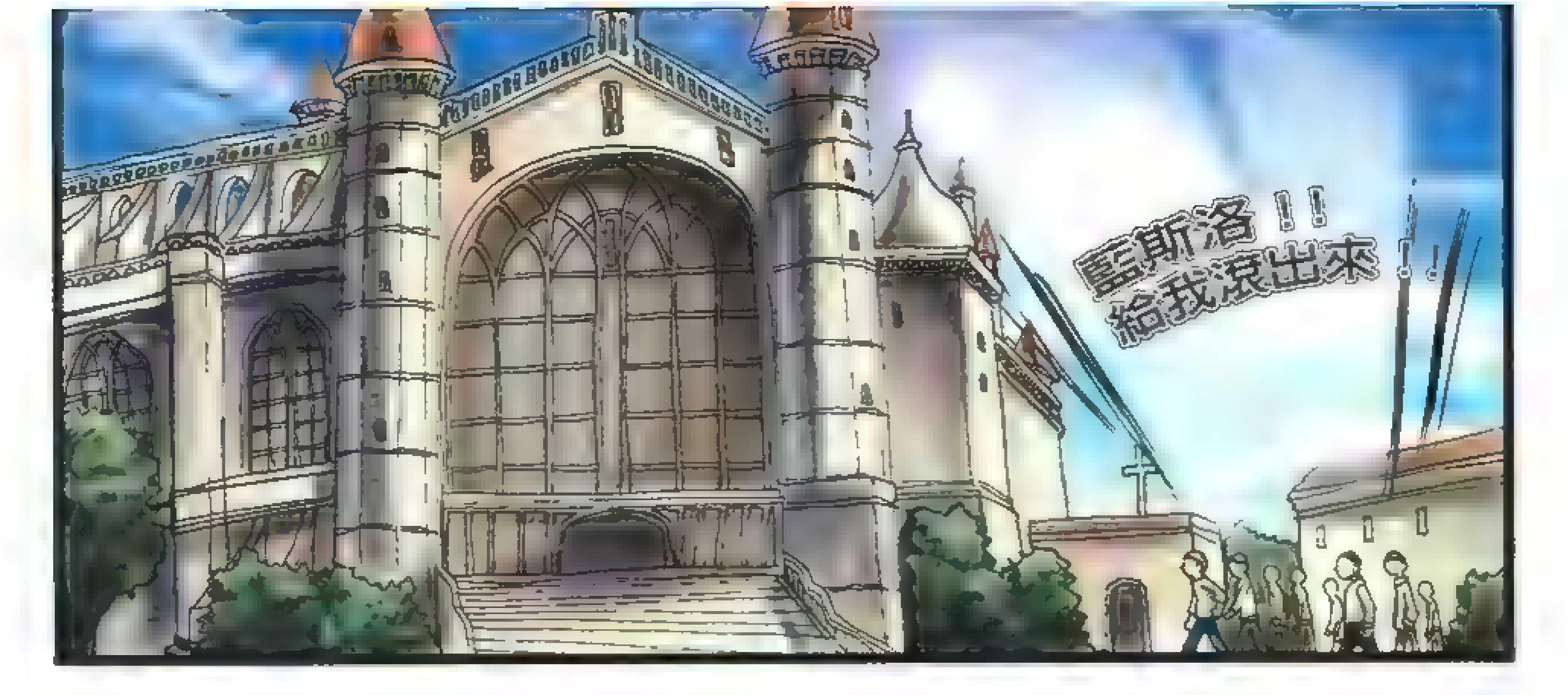

奇蹟啊!!
MYGOD!!
我一定會誓死保護藍斯洛兄弟!!

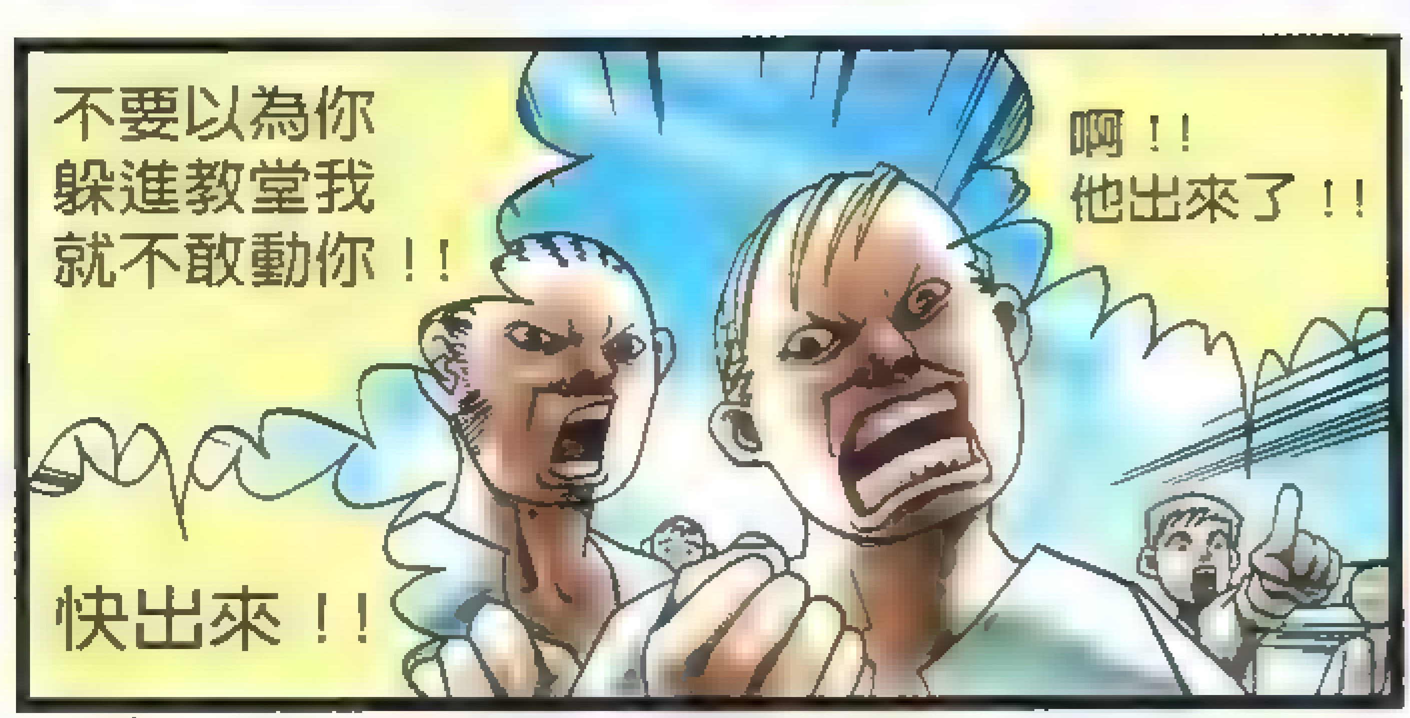

咦?
這是....


蕃茄醬?!

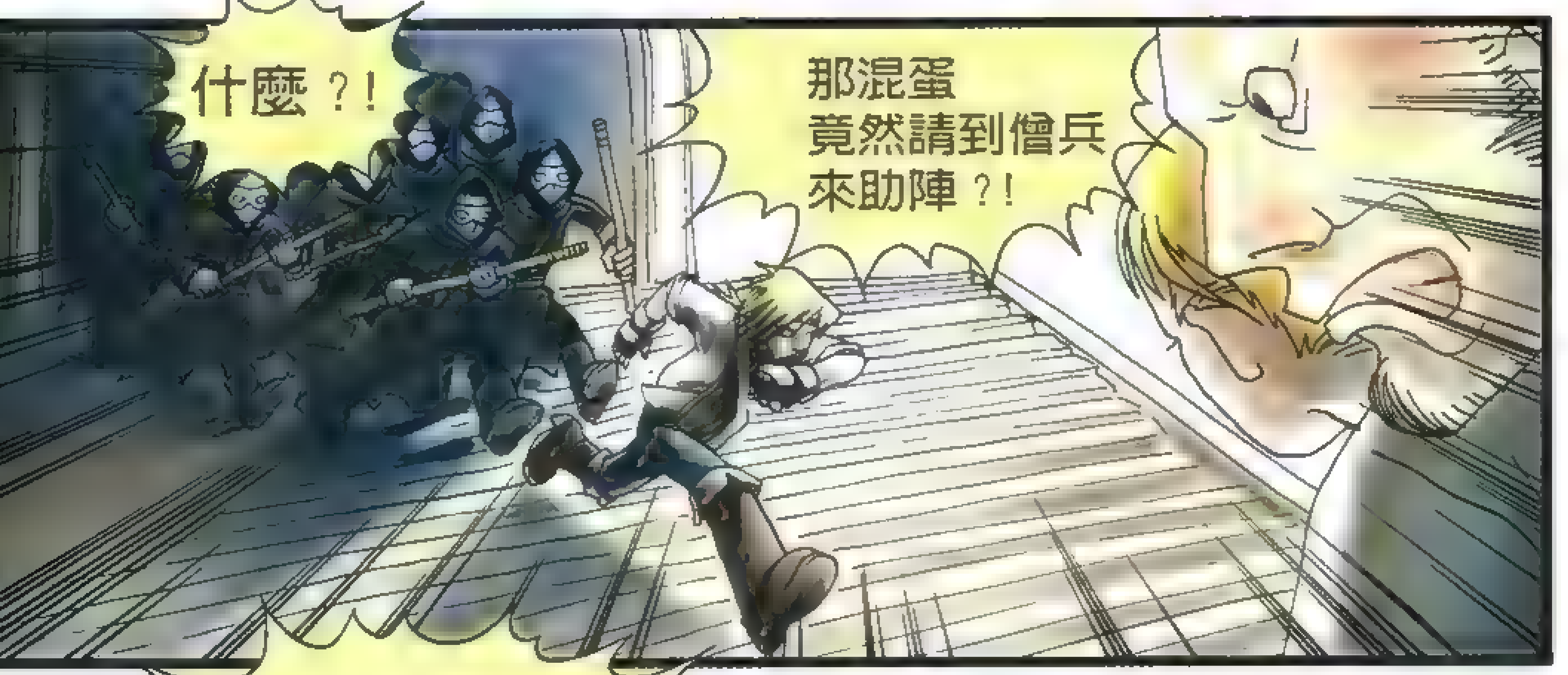

可惡!!


來人吶!!把這個猥狎神像的傢伙宰了!!
把他架上火刑柱!!把他燒成灰!!
把他打進地獄!!


藍斯洛!!
給我滾出來!!


不要以為你
躲進教堂我
就不敢動你!!
啊!!
他出來了!!
快出來!!


咦
?!


什麼?!
那混蛋
竟然請到僧兵
來助陣?!


哼!!原來
教堂外還有埋伏!!
不愧是下賤的藍斯洛!


膽敢幫著
藍斯洛!!
今天就要你
們見識神的
憤怒!!
僧兵又
怎麼樣?!
只要站在
藍斯洛那
邊的都該
扁!!
殺啊啊啊!!
嗚啊啊啊!!
……

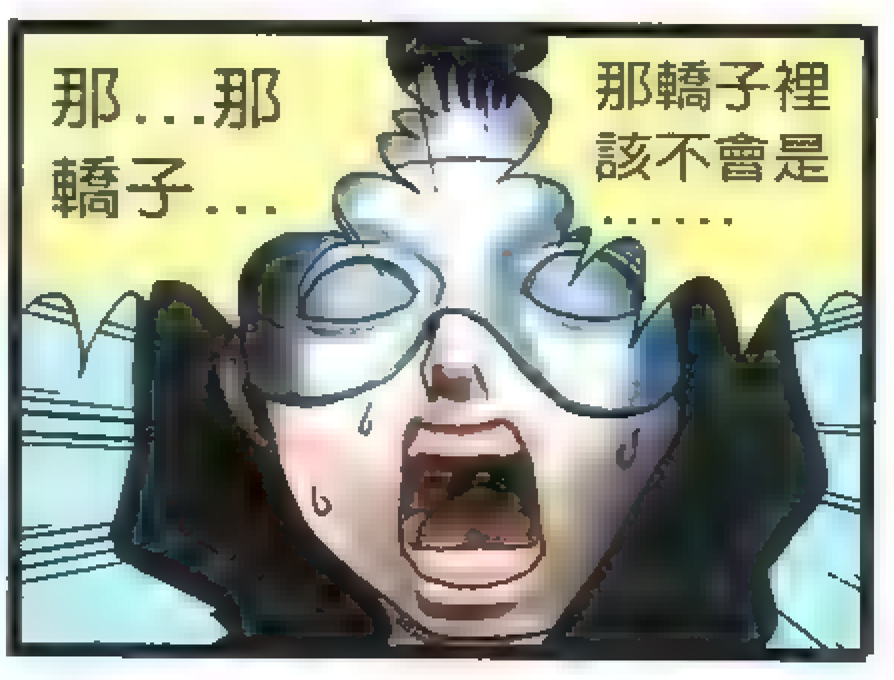

噗！！
笨死了！！
咦？
藍斯洛！！
你在這裡
做什麼？！
什麼？！原來你
躲在這裡？！
？！


什麼?!
原來你們
不是來幫
藍斯洛的?!
幫他!!
我呸!!
我剝那
混帳的皮都
來不及!!
媽的!!
我們又
被騙了!!
開個
玩笑啦!!
難道你們
沒有寬容的
騎士精神嗎?
沒有!!


咦?!
那是...


大膽!!
你在做什麼?!
小氣鬼!!
借躲一下
又不會死!!
住手!!


可惡!!
別以為你
逃得掉!!
等一下
!!

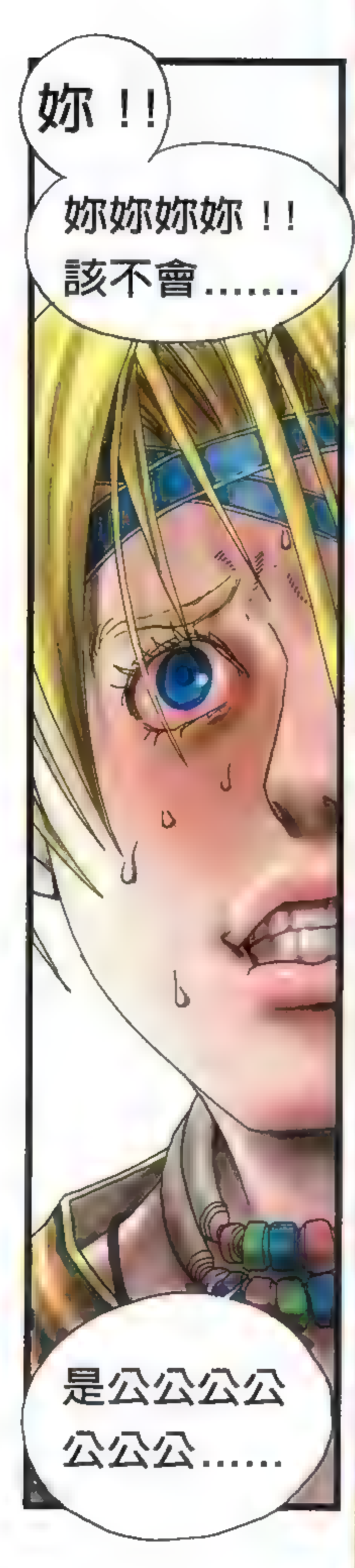

那...那
轎子...
那轎子裡
該不會是
......



嗨～
小姐～
不好意思，
你的帳篷
借我躲一下
吧！！
誰叫我的
騎士精神
是有洞就
鑽嘛～
……
咦？！



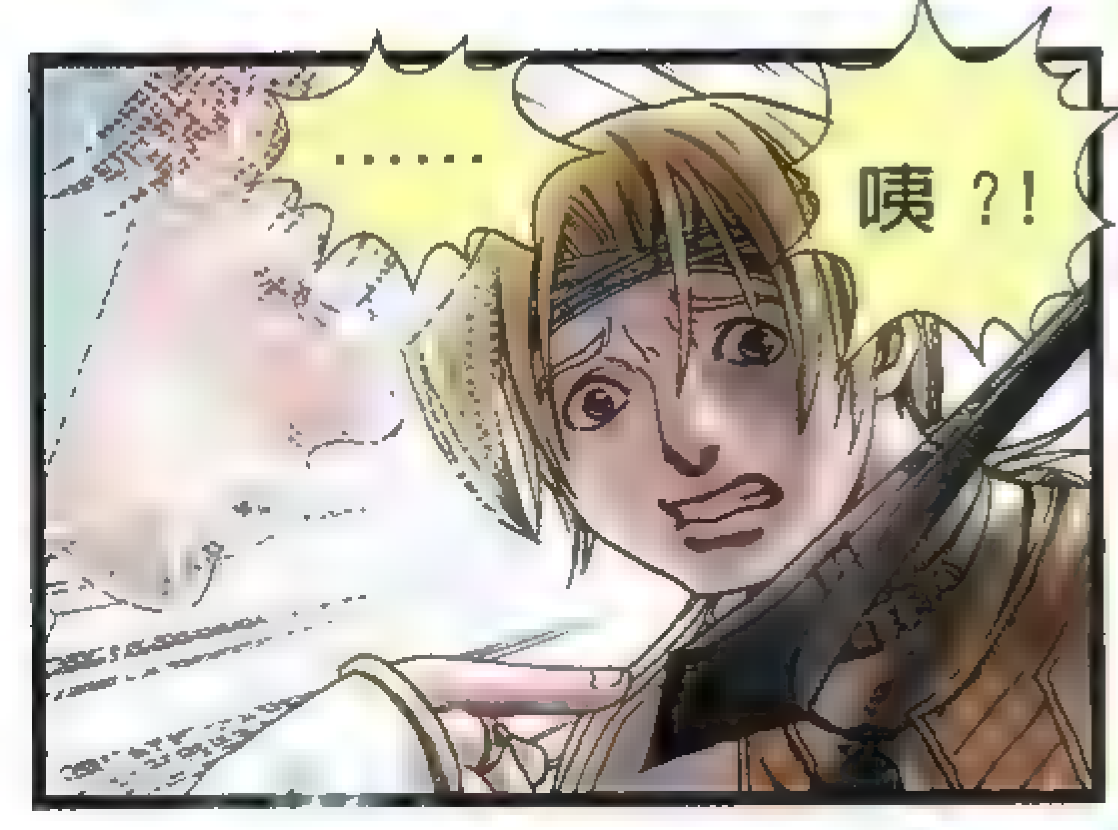




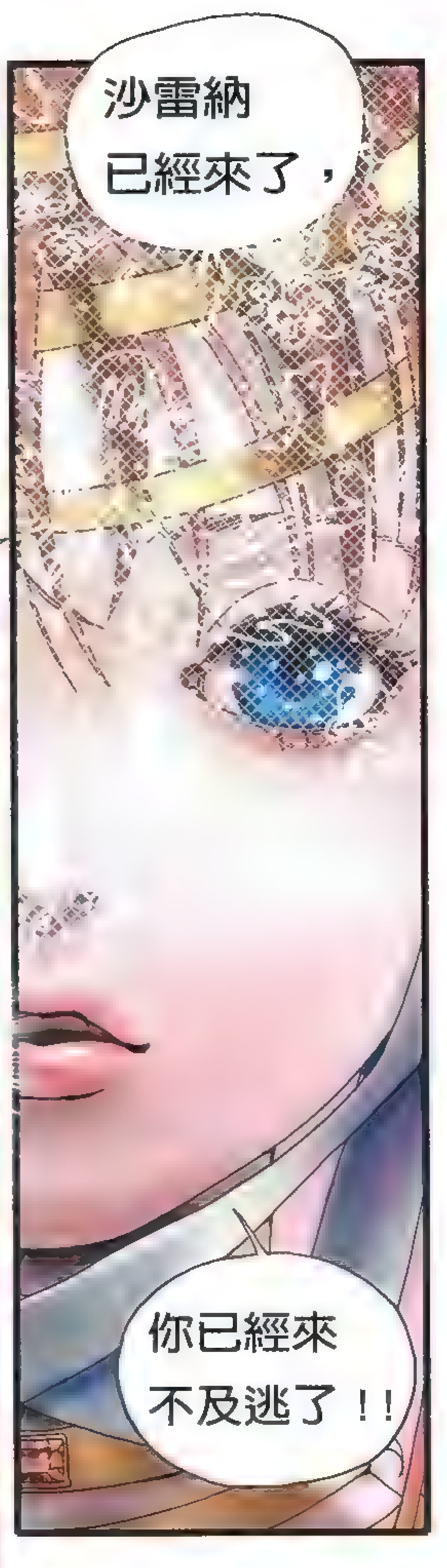
……

來不及了！！


什...
什麼東西
來不及？


......
咦？!


怎...怎麼
可能？!
什麼
時候?!

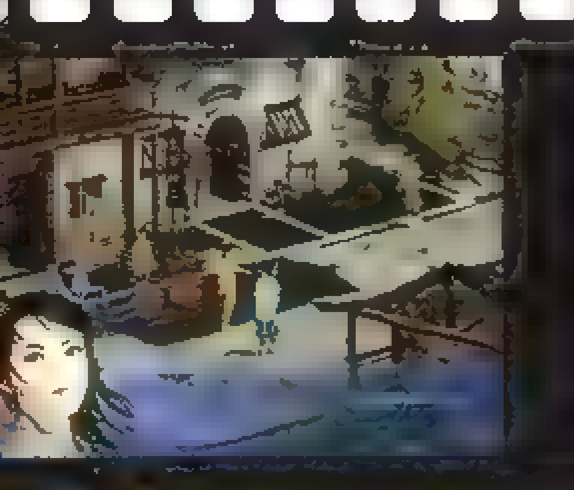

沙雷納
已經來了，
你已經來
不及逃了！！





中華民國資訊軟體協會
CISA
Society
Industry
Welcome
2002
國際軟體大展
International Software Show
2002.8.30 — 9.3


臥虎藏龍
2
青冥劍
新瑞獅
●本產品由皇統光碟科技股份有限公司授權　遊戲精靈股份有限公司開發製作銷售



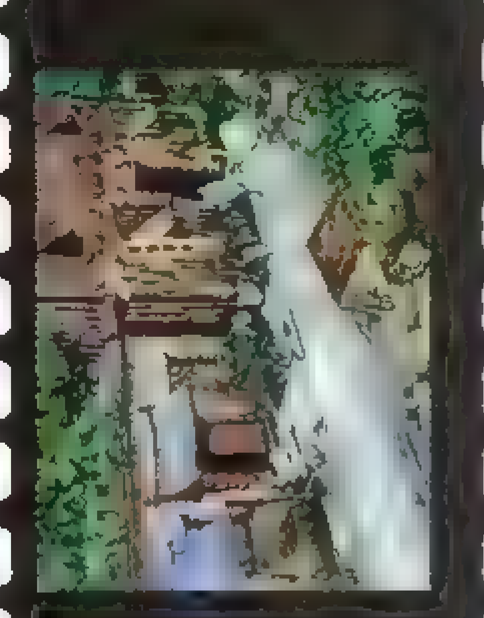
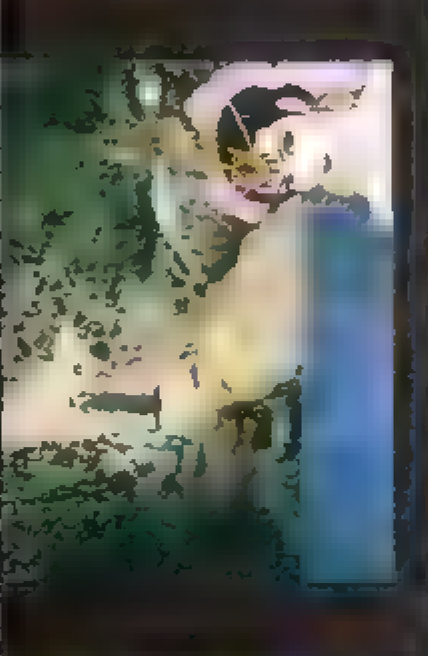


電影漏網情節，盡在臥虎藏龍之青冥劍！

《臥虎藏龍》原著小說作者王度廬授權製作

遊戲精靈武俠經典鉅作臥虎藏龍系列第一部

2002年10月「臥虎藏龍之青冥劍」隆重上市



原著小說情節，讓您一覽無遺！

李慕白與俞秀蓮的第一次相會情景如何？他們為什麼要努力地壓抑情感？究竟他們能不能化開心結呢？這一切的問題，在遊戲中都可以得到解答！

動態運鏡手法，爆發戰鬥魄力！

使用2至3倍畫面大的戰鬥場景，採用電影運鏡方式，將焦點頓時集中到行動的人物，讓您的心情也跟著主角的身影上天下地，保證讓您大呼過癮！

絕美動感場景，景物栩栩如生！

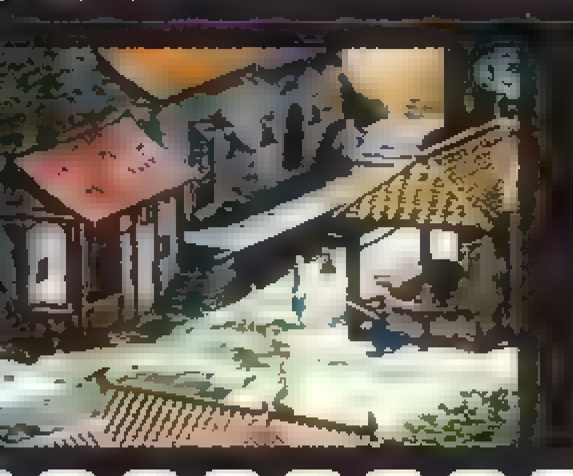
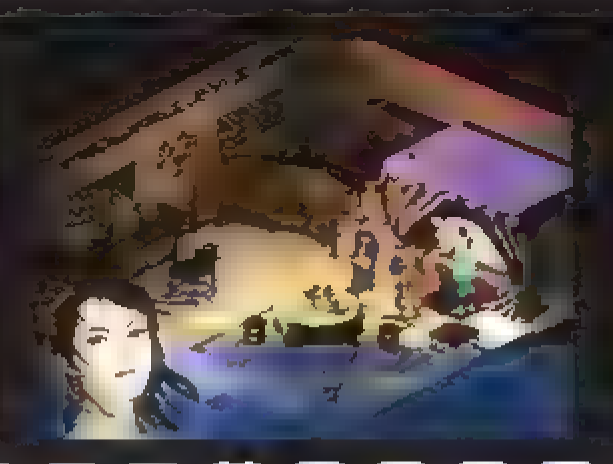
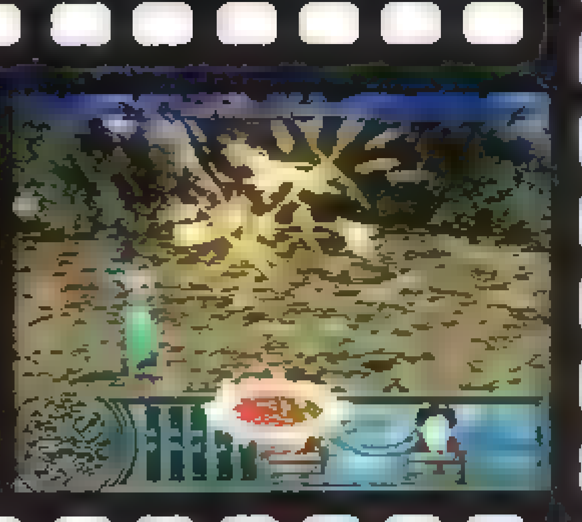
首創全動態影像處理技術，將大漠孤煙、雲彩飄移、舞動的彩蝶、臨風抖動的樹枝、明暗不定的光影，全都逼真地在場景中出現，令人嘆為觀止！

生動表情變化，細緻感情詮釋！

豐富的人物表情設定，讓您可以隨著劇情，分享主角人物的喜怒哀樂。再加上表現人物內心的感情符號與心中對白，完全把人性呈現得淋漓盡致！

絕妙策略招式，百大名器登場！

俞秀蓮的雙刀、李慕白的劍氣點穴、羅小虎的神射、碧眼狐狸的暗器等多樣化的兵器過招，再加上昏、毒、亂等特殊策略性招式，效果華麗非凡！



海之樂章
以全世界為舞台的萬人線上遊戲—海之樂章....
即將為您開啓線上的大航海世紀！
●融合海戰、陸戰的全新型態線上遊戲！
●七大職業角色，各具獨特高招！
●比擬眞實世界的貿易系統！
遊戲精靈
遊戲精靈股份有限公司
新瑞獅
RAYS
新瑞獅多媒體


我必須再到海上去
到那孤寂的海天之間
因為那潮水奔騰強烈的野性呼喚
委實教人難以抗拒....
--哥倫布
組成夢幻隊伍共同冒險！成爲遨遊七海的英雄！
實現您自孩提以來，想登上金銀島的夢想！
進入人類史上最輝煌的探險世紀！

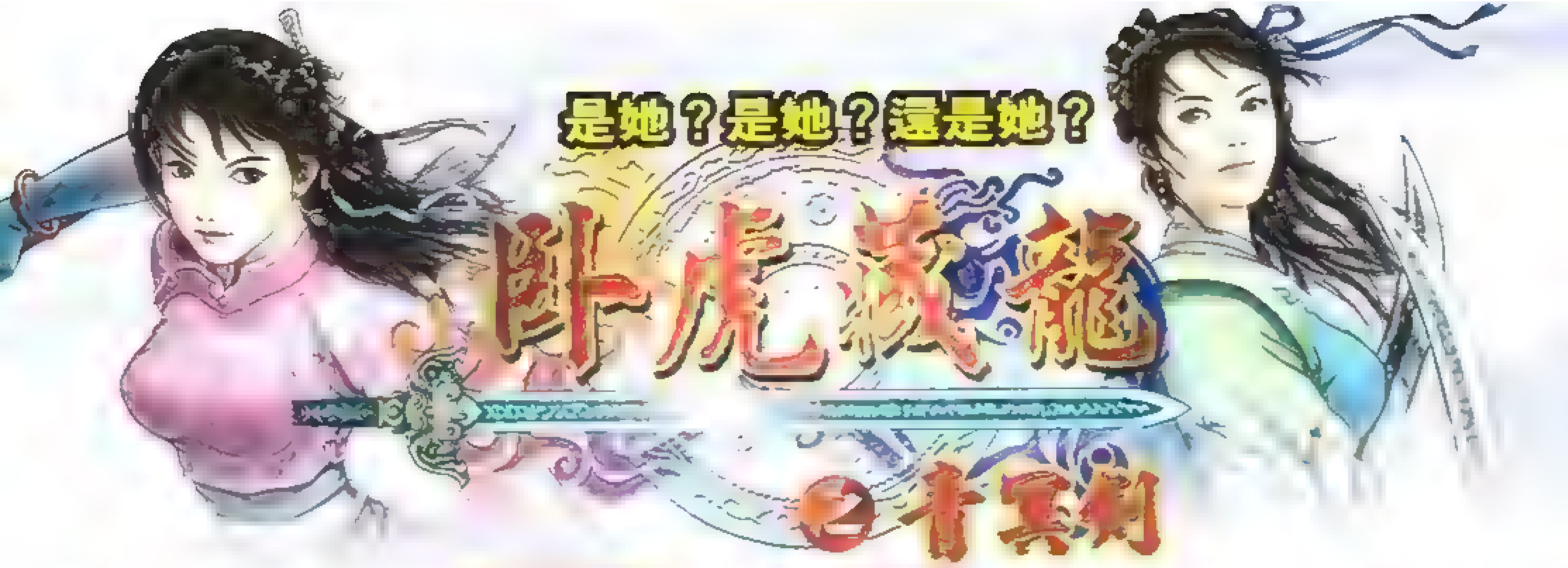

呂布与貂蟬
拍攝《荊軻刺秦王》、《霸王別姬》、《大宅門》的國際大導演陳凱歌，
在2001年籌拍歷史大戲--《呂布與貂蟬》，由曾擔任《人間四月天》的主角--黃磊，
飾演呂布；大陸影壇四大美女之一的名演員--陳紅，飾演貂蟬。這部戲劇一推出就如
同旋風般地襲捲整個大陸，收視率屢創新高。遊戲精靈取得了將這部電視劇改編為
PC Game的授權，預定將在今年11月隆重推出武俠角色扮演大作--「呂布與貂蟬」！
讓玩家能夠親自扮演劇中的英雄人物！



歷史名劇《呂布與貂蟬》，登上PC GAME平台！
展現超前衛版的呂布與貂蟬！
分支設定，讓您改寫三國歷史！
●精雕細琢的人物造型，兼俱古典美與現代感！
與集氣動作，超魄力的戰鬥畫面！
●添加超炫奇幻特效，登峰造極



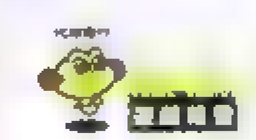
聖魔爭霸
○八位能力特色皆不相同的主角人物！
○多人連線模式讓你組成聖魔遠征軍！
○各式炫麗主被動技能讓您隨意施展！
○超過萬屏畫面組成的龐大魔幻世界！
○魔石系統讓您自由變化裝備的屬性！
遊戲精靈股份有限公司
RAYS 新瑞獅
新瑞獅多媒體



超人氣選拔！！玉嬌龍、俞秀蓮真實現代版票選大對決

王度廬小說改編、中國武俠愛情風極致電玩大作，遊戲中不但要讓你扮演女主角、還要讓你選出遊戲代言人！
誰是你心目中的刁蠻嬌嬌女玉嬌龍、誰又是智勇兩全的俞秀蓮？現代版超夢幻代言人，由你來決定！

- 活動期間：即日起至9月15日止
- 活動方式：1.票選結果公佈後，選出的代言人將出席各式活動與玩家同樂！
  2.9月16日將於網站公佈得獎名單
- 活動贈品：限量青冥劍典藏拆信刀組5名／【臥虎藏龍之青冥劍】正式版5名／Intel離線包包10名
  ／【臥虎藏龍之青冥劍】紀念套筆：100名













活動辦法

請至www game-genius com.tw線上參加票選，或填妥以下的基本資料及票選號碼，剪下選票卡，於9月15日前寄到台北市忠孝東路一段[illegible]，[illegible]註明『現代玉嬌龍、俞秀蓮票選』即可
9月16日將於遊戲橘子官方網站 [illegible] www.[illegible].com.tw公佈中獎名單，並寄發獎品。









我的選票卡

真實姓名：

年齡：

職業：□學生 □上班族 □其它

連絡電話：

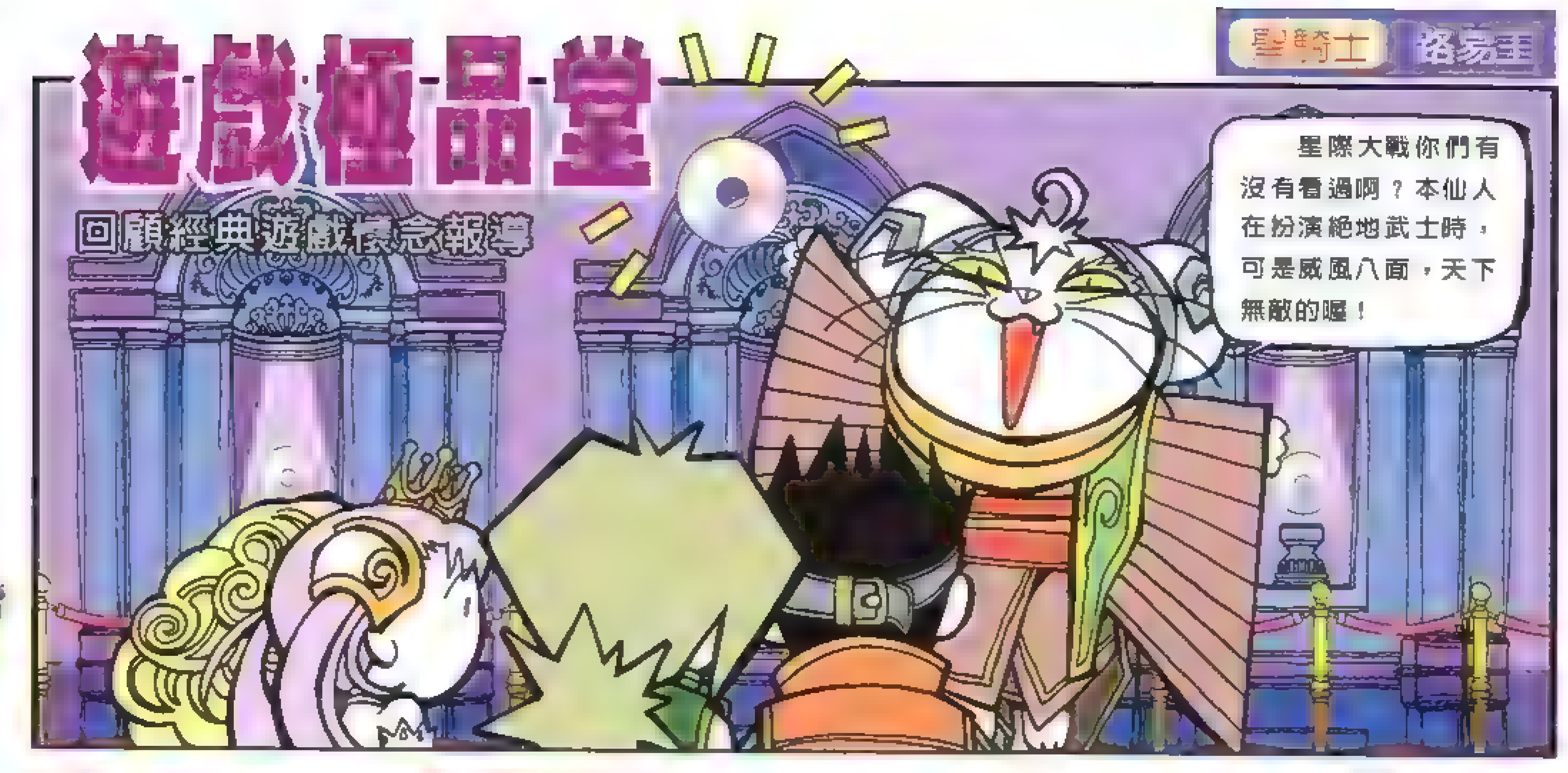
手機：

e-mail：

郵寄地址：

我心目中的現代俞秀蓮：　號

我心目中的現代玉嬌龍：　號



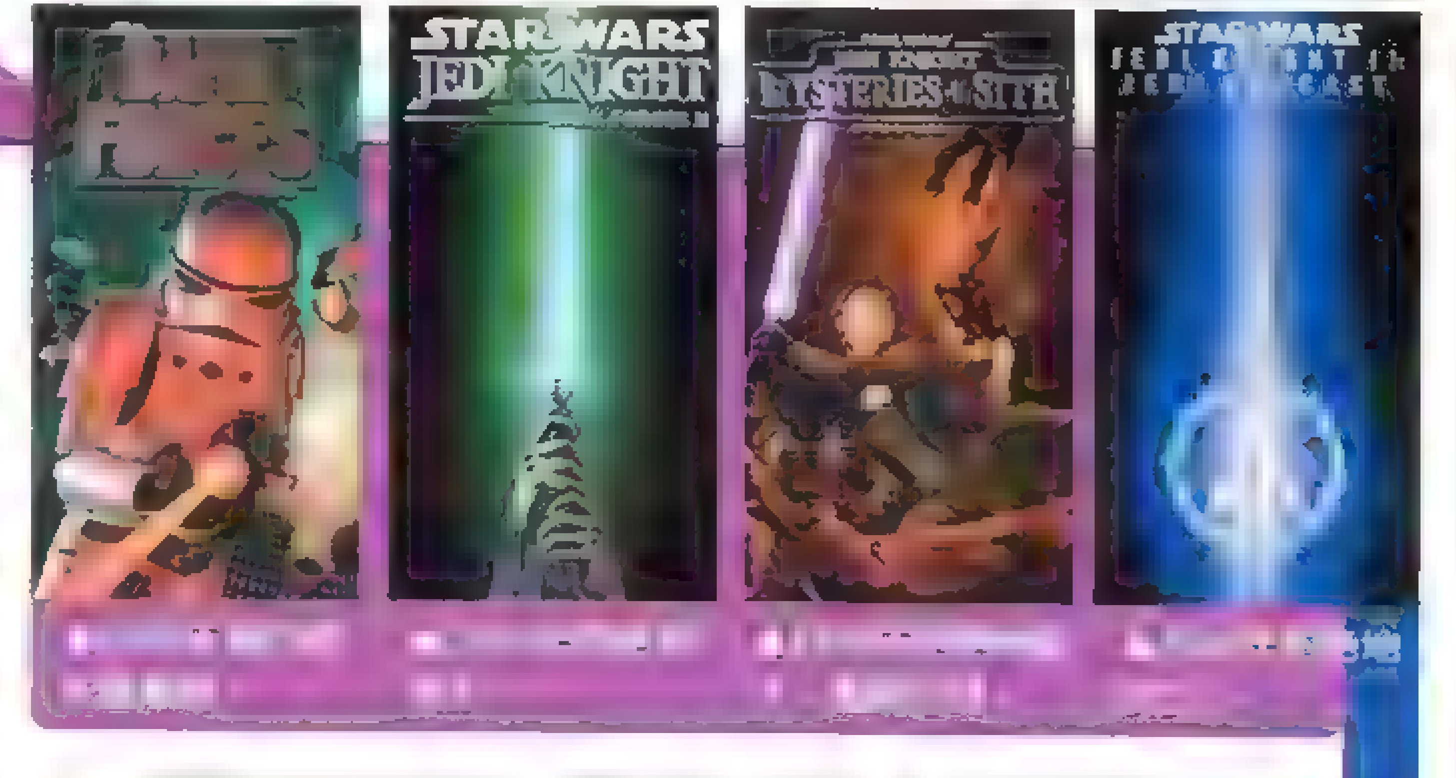
絕地武士經典回顧



正當路易王正煩惱著這期的極品堂要給遊戲仙人一個什麼交代的同時，剛好也結束了「絕地武士2」殘酷的洗禮，拿著光劍硬是將那顆蜥蜴頭活生生的砍下來。

好不容易脫離了這個變態遊戲仙人的魔掌，路易王便決定藉由這個版面，好好抒發被這一系列作品凌辱的歷程。

歷史沿革



提到絕地武士，就不得不提到LucasArts的星際大戰系列，這個由喬治．盧卡斯（曾製作過星際大戰系列、法櫃奇兵系列的知名導演）所屬的LucasFilm轉投資的子公司早期完全沒有碰觸到星戰系列，反而從LOOM「紡之器」開始，以一系列的冒險遊戲在電腦遊戲界大放異彩。其所開發的「猴島」系列，「印地安那瓊斯」系列以及許許多多的冒險遊戲，到現在仍是冒險迷口中念念不忘的經典。一直到1991年，盧卡斯才開始在任天堂上推出以電影第二集為背景的「帝國大反擊」，但該遊戲受限於硬體，表現得不盡理想。終於在1993年，在PC硬體步入486的時代後，LucasArts推出了第一套PC上的模擬遊戲「X戰機」，開始了一系列叫好又叫座的星際大戰遊戲製作，其中在1995年所推出的第一款星際大戰第一人稱射擊遊戲「死星戰將」(Dark Forces)，更是其中的佼佼者，也是本系列的濫觴。

絕地武士系列總共有四部作品，標題編號取得十分混亂，十分容易讓人混淆。如前所述，在1995年發行的第一部作品「死星戰將」(Dark Forces) 開創了星際大戰FPS的先河，緊接著在1997年「絕地武士」(Jedi Knight) 正式的一代終於誕生，遊戲的副標為Dark Forces II，隔年一代的資料片「絕地武士：聖殿之謎」(Jedi Knight: Mysteries of the Sith) 也出籠，接下來一直等到四年後的2002年，LucasArts才授權擅長製作第一人稱射擊遊戲的Raven Software，製作了「絕地武士2」(Jedi Knight II: Jedi Outcast)。所以嚴格說起來，絕地2應該是本系列的第三代。以下我們就來看看每一套作品的細節。

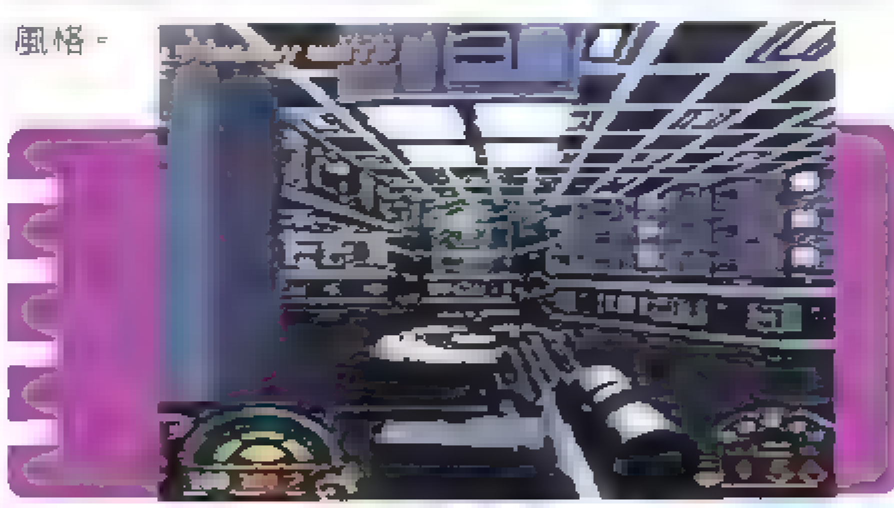
死星戰將 Dark Forces

1995年發行

在1995年發售的「死星戰將」，其實是迎合當時DOOM所帶起的第一人稱射擊遊戲（FPS）風潮而製作的，當時DOS平台已經使用保護模式跳脫了記憶體的限制，將遊戲的聲光效果帶進了另一個水平，一堆類似的FPS也如雨後春筍般的陸續出爐。由於LucasArts在開發「X戰機」、「鈦戰機」時累積了不少3D遊戲的開發經驗，於是便以新開發的「Jedi引擎」為核心製作了這款以星際大戰為背景的FPS。



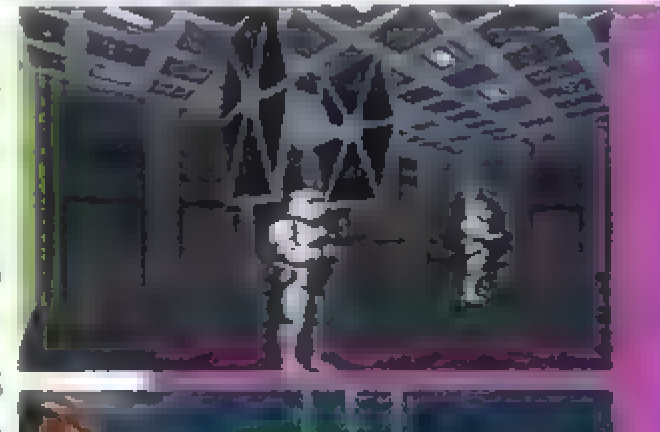
該遊戲將背景設定在星際大戰第一集之前，玩家所操作的是一名曾在帝國服役，名為Kyle Katarn的傭兵。由於同盟急於取得帝國「死星計畫」的相關資料，便僱用Kyle執行一項天鉤行動（Operation Skyhook），潛入帝國在Danuta行星上的秘密基地中盜取這項機密文件，畢竟同盟裡沒有任何人比他更了解帝國內部的構造了。於是在Danuta基地裡經過重重險阻後，Kyle終於阻止了帝國另一個邪惡的軍事野心。整個故事架構十分完整，不像當年其他同類型的遊戲，過程除了找路和殺光怪物之外沒有任何的解謎要素。在「死星戰將」裡由於過關是採用完成任務的方式，而且有着相當多的地形謎題，整個遊戲的14個任務裡你都必須絞盡腦汁，配合靈巧的操作才能順利完成。加上在關卡途中你並無法進行存檔的動作，奠定了整個系列的高難度風格。







一些玩過毀滅戰士的老玩家，應該都還記得當時的同類型遊戲所使用的都不是純粹的3D，也就是除了地形以及比較大的物品之外，大部分的敵人與物品都是2D貼出來的假象，不管轉到物品的哪個方向，該物品的正面總是會對着你。受限於當時的硬體配備，「死星戰將」當然也不能免俗的使用了同樣的方式，但比起同年代的FPS，「死星戰將」的成就絕對是傲視群倫的，不但地形地物更為複雜，場景更為寬闊，甚至可以將平面地圖同時投射在進行中的畫面上。你可以在遊戲裡看到韓・索羅（Han Solo）那輛宇宙中最快的運輸船—「千年鷹號」(The Millennium Falcon)，也可以登上達斯・維德（Darth Vader）的那艘超級威星者。看到電影裡的場景事物一一出現在遊戲中，相信所有當年星際大戰的愛好者心中的感動是絕對無法言諭的





除此之外，「死星戰將」為當時的FPS開創了許多的先河，如主角的動作也更為多樣化，除了可以四處轉動頭部外，也可以跳躍或蹲下爬行，大幅加深的地形謎題的難度。而遠距離的武器也加上了準心。這些地形謎題與場景都一一出現在往後的FPS之中。記得「毀滅公爵」裡在廁所小便池方便的異形嗎，假如路易士沒記錯的話，這個設計早在「死星戰將」就已經出現過了。不過遊戲中卻沒有加入當時十分受歡迎的網路連線功能，也沒有出現有關絕地武士的光劍或原力，這些都是比較可惜的地方。

由於眾多創新要素和絕佳的遊戲性之下，「死星戰將」一舉拿下了1995年美國軟體出版協會的最佳動作遊戲，Computer Player的最佳PC Game等多項大獎，甚至榮獲國內友刊五顆星的最高評價，可以說集各種榮耀於一身。在這些盛名下，LucasArts也將該遊戲搬上了PlayStation和MAC平台。同樣獲得了相當不錯的評價。

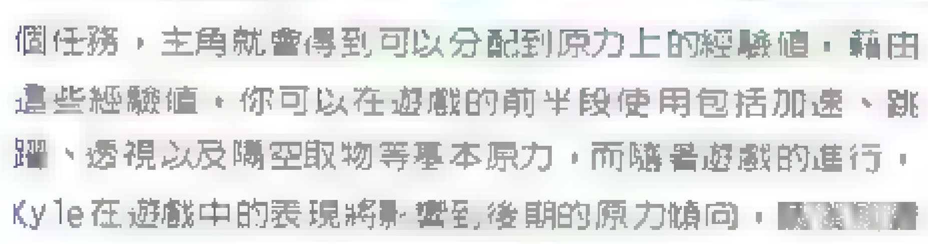
「絕地武士」 Jedi Knight: Dark Force II

1997年發行



「死星戰將」大受歡迎後，LucasArts再接再厲，於兩年後推出「絕地武士」第一作，並將Dark Force II放在副標。大概製作公司也知道要把整個系列再往上發展，一定得加入絕地武士的要素。因此從這一代開始正式將名稱確定為「絕地武士」。玩家在這一代裡仍然扮演著「死星戰將」裡的Kyle Katarn，由於黑暗絕地Jerec為了尋找神秘的原力根源，殺害了Kyle的養父，於是Kyle為報殺父之仇開始了一趟原力之旅。途中Kyle除了要阻止Jerec以及其所帶領的六個黑暗絕地武士外，還會陸續學會原力和光劍的使用，最後阻止Jerec取得絕地之谷裡無可匹敵的原力。

除了前作中常用的武器外，既然名為「絕地武士」，原力和光劍當然是這個作品不可或缺的要素。而在原力的使用方面本遊戲使用了經驗值系統，也就是每完成個任務，主角就會得到可以分配到原力上的經驗值，藉由這些經驗值，你可以在遊戲的前半段使用包括加速、跳躍、透視以及隔空取物等基本原力，而隨著遊戲的進行，Kyle在遊戲中的表現將影響到後期的原力傾向，[redacted]在光明與黑暗兩股力量中作一取捨，這兩種屬性也分別擁有五種不同的原力，不過光明絕地武士的原力顯然比黑暗絕地要好用許多，讓玩家在難度的考量下幾乎沒什麼選擇。不同的屬性也會導向不同的結局與一些稍微修改過的關卡，這也提供了玩家再嘗試一次的機會。至於光劍的部份由於招式太過死板，即便遊戲中有許多橋段必須使用光劍來一決勝負，使用起來感覺跟一般FPS的1號武器沒什麼兩樣，最常用的反而是隔擋雷射武器的功能。由於加入的原力，使得遊戲裡的謎題更加的變態，還好這次玩家隨時都可以存檔，否則那些跳平台的關卡真的是要人命。



在玩家的殷切企盼下，這個作品終於加入了多人連線的功能，雖然只有最基本的死鬥和搶旗模式可以選擇，雖然由於武器的差距過大和原力的使用，讓多人模式極端的不平衡，不過總算滿足了一堆絕地的夢想。跟前作一樣，「絕地武士」也榮獲了不少殊榮，包括CGW與PCG的年[redacted]。

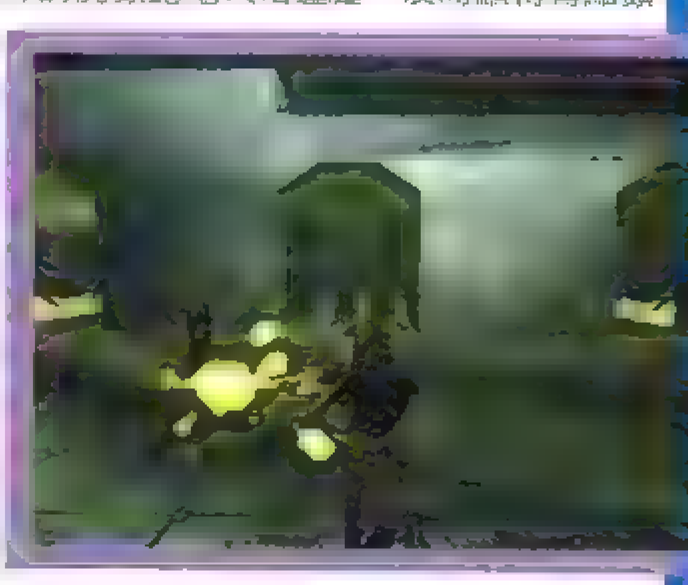


「絕地武士：聖殿之謎」 Jedi Knight: Mysteries of the Sith

1998年發行

「絕地武士」推出不到半年，LucasArts就立刻推出資料片「絕地武士：聖殿之謎」(Jedi Knight Mysteries of the Sith)，速度之快令人咋舌。原來「聖殿之謎」早在主遊戲製作的同時就開始企劃了。這次的主角也換成一位女性，也就是前作主角Kyle Katarn的學徒─Mara Jade。這位曾出現在Timothy Zahn所撰寫小說裡的角色，在第一章裡由Kyle帶出場，接著便接替Kyle與玩家們出生入死。

故事背景接續在前作五年後，這時Kyle已經成為絕地大師，在第一章玩家操作Kyle為反抗軍殺出一條血路後，他便去尋找一座消失已久，屬於黑暗絕地武士的Sith聖殿，然後主角便換為Mara。首先你必須操作Mara對抗一波波的走私者和海盜，然後參透進Hutt的宮殿裡，一直到最後一個關卡才把劇情轉到Sith聖殿，從這裡開始才是遊戲的精髓，不但敵人強悍，謎題也是超難，整個關卡設計剛好跟前作的虎頭蛇尾大相逕庭，反而顯得有點頭[redacted]。



而資料片除了原來的武器與光劍外還多了一些新武器與原力，新武器方面如具有狙擊鏡的來福槍與碳化槍(Carbonite Gun)，原力方面如連鎖閃電(Chain Lighting)與光劍投擲(Saber Throw)等，也不再區分黑暗面或光明面，這雖然表示你可以肆無忌憚的大開殺戒，但也代表了更變態的謎題。不過更多的武器對於多人連線的愛好者來說當然是個好消息，尤其資料片裡加入了19張新的地圖，讓你可以選擇不同類型的角色，包括天行者路克(Luke Skywalker)以及達斯‧維德(Darth Vader)等。

「絕地武士」2

2002年發行

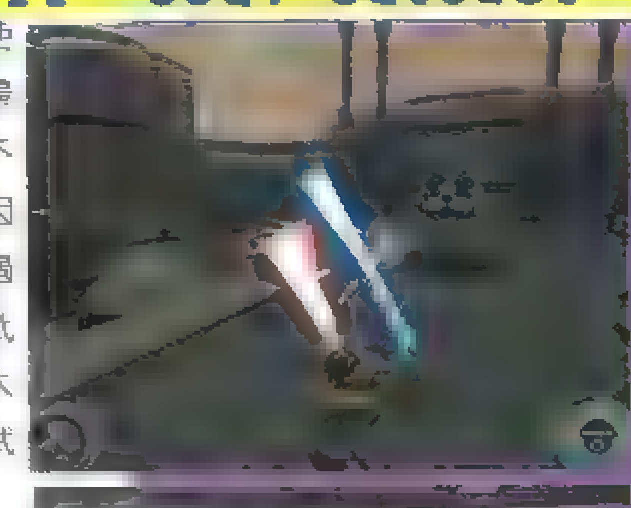
Jedi Knight II: Jedi Outcast

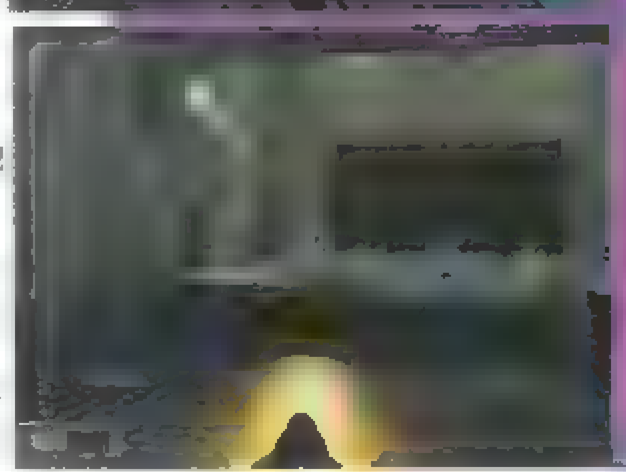
「聖殿之謎」推出後，絕地迷苦苦等候了四年，終於盼到了本系列最新的作品－「絕地武士2」(Jedi Knight II: Jedi Outcast)。這回LucasArts一反常態沒有親自操刀，反而授權給以開發第一人稱射擊遊戲聞名的Raven Software來處理。一種說法是由於LucasArts正在全心設計前傳的遊戲無暇分身，另一種說法則是LucasArts自知本身的3D引擎無法達到令人滿意的效果，又怕找錯開發廠商會砸掉自己的招牌（之前這種經驗倒是不少），因此乾脆把遊戲交給在FPS領域獨樹一格的Raven來開發。不過這回LucasArts可押對寶了，Raven所使用了Quake3引擎不但將「絕地武士2」的聲光效果推上另一個嶄新的境界，更用上了旗下「傭兵戰場」系列獨一無二的GHOUL技術，讓整個遊戲叫好又叫座，也將本系列推向另一個顛峰。



這次的主角仍然是凱爾·卡特恩(Kyle Katarn)，前作中凱爾雖然為費父報了仇，但卻幾乎屈服在黑暗原力下，最後也終於放棄了使用原力與光劍的絕地武士身分，與左右手珍Jan Ors一起重拾傭兵的工作，協助反抗軍進行一些棘手的任務。然而由於珍的橫死，逼得凱爾不得不回絕地之谷和絕地學院找天行者路克，重拾光劍以及他熟悉的原力。於是在多達個24單人關卡中，凱爾必須跨越八個不同的場景，找回珍並阻止帝國殘存部隊的陰謀。整個劇情與星戰三部曲裡的場景、人物都有不少交集，玩家甚至有機會與天行者路克並肩作戰。

這次主角取得原力的方式再也不是靠經驗值的累積，而是隨著關卡的進展慢慢獲得更進一步的原力技巧。在單人遊戲中的原力技巧總共有八種，每一種又分為三個等級，越後面的關卡所習得的等級越高。技巧的部份跟一代大同小異，但光劍的效果可就差多了。除了可以在三種模式裡切換外，隨著操作的方式不一，光劍可以展現出各式各樣的效果，使得光劍對戰的場景跟電影畫面幾乎不分軒輊。不過也因為這兩種能力太過突出，使得其他武器在後期的用處大幅降低，降低了武器的平衡度。

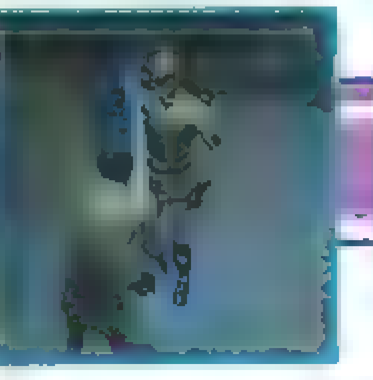


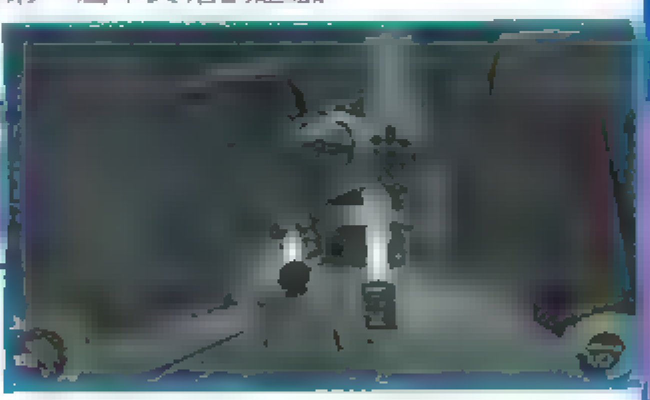


在Quake3引擎的協助下，「絕地武士2」的畫面可以說已經到達登峰造極的境界。光劍不再像一代只是一根棒子，在光劍周圍會有光影霧化的效果，連水滴掉在光劍上蒸發掉的樣子都栩栩如生。人物造型也十分逼真，尤其帝國暴風士兵的3D造型，已經跟實際上的模型毫無兩樣。而GHOUL技術讓我方對戰時可以明顯的把敵人的肢體切下來，配合360度的運鏡效果，再加上玩家若擁有四聲道的音效卡和揚聲器，開啟EAX環繞音效後，遊戲進行的過程真的好像在看電影一樣，感覺十分華麗。

這次的場景也比以往的作品要廣大細緻，長達24個單人關卡不但跳脫了以往遊戲過短的感覺，反而讓人覺得節奏有點緩慢。而多人連線的部份不再只是單純的死鬥和搶旗模式，還加入了以搶奪原力方塊為主角的「全像角錐自由競技(Holocron)」模式；整個地圖只有一把光劍的「絕地大師(Jedi Master)」模式；只提供兩人單挑，其他人只能排隊觀戰的「單挑」模式；以及會抑制原力技巧的「擄獲伊撒拉密斯(Capture the Ysalamiri)」奪取模式等讓玩家選擇，最多可提供多達16名玩家使用遊戲裡的各種造型一起進行多人連線。而遊戲裡專供多人連線使用的15張地圖也設計的十分精彩，玩家也可以自己設計或從網路上下載新地圖來對戰。甚至叫出BOT來練習對戰技巧。Raven甚至已經把中文內建在遊戲裡，讓「絕地武士2」成為本系列中第一個中文化的遊戲。

結論



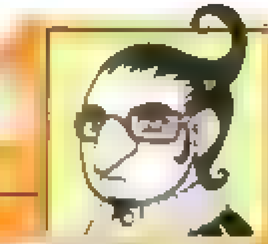


在路易王眼裡，「絕地武士2」已經可以說是本系列的終極之作，以Raven很少推出資料片的記錄看來，除非LucasArts的要求，否則該遊戲可能不會推出資料片，而直接進行三代的開發。但除了畫面更加細緻，甚至使用最新的GHOUL 2技術外，筆者實在無法想像三代還有什麼改進的空間。而且在Raven如此完美的表現下，LucasArts應該也不太可能臨陣換將了。不過世事難預料，在此路易王只希望LucasArts能夠一直保持本系列的水準，不要步上其他星際大戰系列遊戲的後塵，畢竟目前在經典遊戲裡完全沒有老鼠屎的遊戲系列已經十分罕見了。



夜行偵探 零





這是一個以懸疑離奇的殺人案件為背景，所引發出來的冒險解謎遊戲。遊戲最大的特點是採用了Multi Side多視角系統，即玩家需要同時扮演兩位不同立場的主角，並從各自的視點去體驗故事的流程，揭曉最後的真相。在人物設定部分，請到了如今在日本同人界擁有廣大支持者的CARNELIAN老師擔任人物設定，遊戲中為人物配音的聲優陣容更是超豪華，包括了子安武人、三石琴乃及桑島法子等人，可都是日本動畫界的第一線人物。

雖然有固定的日本遊戲愛好者會選擇這個遊戲，不過畢竟只是少數，我看在暑假檔期中它很難脫穎而出的。

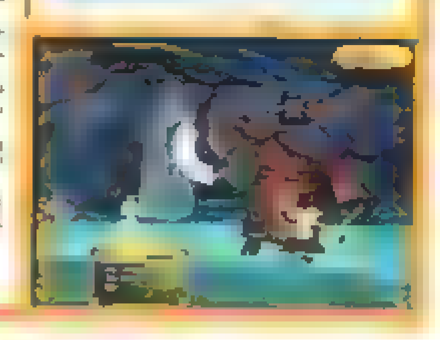


軒轅劍肆



真正稱得上是經典之作的遊戲並不多，軒轅劍系列，正是這少數的其中之一。在四代中的時代背景設定於兩千兩百年前的中國秦朝，故事背景在張良策畫刺殺秦始皇的博浪沙事件後，在設定上也可說是「軒轅劍外傳～楓之舞」的延續。這次故事的主題，以在中國傳奇的「古代超科技文明」上，探討過於巨大的「力量」對人類帶來的種種影響。遊戲中的機關人、天書系統……等等設計，可說是再度開創了角色扮演遊戲之新局！

令人期待已久的軒轅劍系列，相信不用我多說吧！只要有玩國內角色扮演遊戲的國民都不會錯過的遊戲，當然是大家進貨囉，



新絕代雙驕 3



在前兩代歷經原著中的劇情之後，新絕三的劇情將進入小說中也沒有提到的小魚兒及花無缺的下一代身上。由於二代中是多重愛情結局，因此三代延續這樣的設計，遊戲一開始之前的結局存檔，就可以經由資料的傳送，方便小魚兒與江無缺完成理想中的配對。在戰鬥系統的表現上，這一次原本橫向戰鬥的視角，改成斜向45度角，在招式動作的發揮上，反而變得更加具有張力，將原本已表現不凡的聲光效果更加昇華提升。

又是一個具有優良傳統的續集鉅作。開創小說中所沒有的劇情以及多重起始和多重結局的設計，我看會比前兩代賣的更好吧

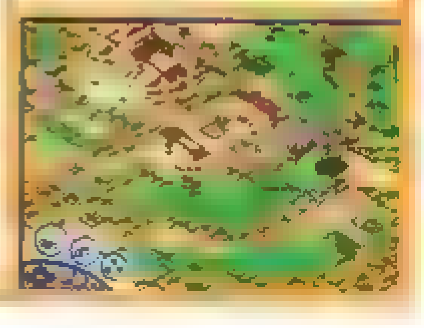


席德梅爾之模擬高爾夫
(Sid Meier's SimGolf)



這是一套玩家不需具備高爾夫球的常識便能享受遊戲，但又能讓高爾夫球的愛好者享受在遊戲的球數中的模擬運動遊戲。遊戲一開始會給玩家一塊土地，讓你一點一滴地把它建造成完美無缺的高爾夫球場，遊戲有點像「模擬城市」，但它不是要讓玩家建造超級大都會，而是要玩家蓋一座超級豪華高爾夫球場。基本上，遊戲會隨機產生的區域令或一片區域地形的其三之一張的地圖給玩家，你首先查看的數量是在不同地區下的不同自然景觀球場

雖然是文明系列製作人的最新力作，不過在王國內好像高爾夫球不是那麼盛行吧！只有少數玩家會有興趣購買

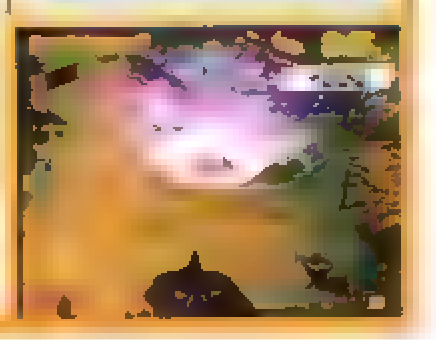


熱血江湖



由韓國超級暢銷漫畫「熱血江湖」改編，蟬連韓國暢銷電腦遊戲榜冠軍數月之久的韓國單機版遊戲。遊戲是採用動作角色扮演的方式進行，每個人都有不同的屬性與武功，每次玩家可自由選擇控制一位主角，其他人員由電腦AI控制，可視戰鬥情況不同自由切換並施展不同的武功。攻擊是直接使用按鍵使出打擊技來攻擊敵人，而不同程度的打擊技只要看準時機便可以使出"連打"，也就是所謂的連續技。

雖然韓國線上遊戲在國內很熱門，不過這款單機遊戲在國內宣傳的比較差，總覺得好像氣格有點怪怪的

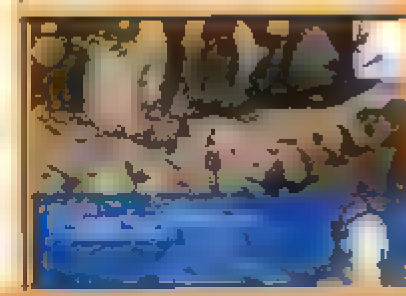


藏天神魔傳



這是一套以古老神秘的西藏傳說為背景的精緻角色扮演遊戲，經由所扮演的角色，深掘自己內心對情感、善惡、生死、勇氣的真正答案。遊戲的戰鬥採用即時方式進行，因此快速反應和謹慎思考是致勝一大關鍵。另外在戰鬥中還可即時的切換到戰術模式，玩家可以根據每個夥伴不同的特性設定戰術，指示進行攻擊、防禦還是補血補氣，但也可能因為你和隊友的關係「搞不好」而導致夥伴抗命！

雖然暑假有不少同類型的RPG遊戲，不過這款遊戲融合西藏風味，充滿異族情調，該有不少人有興趣吧！



仙境傳說





以可愛風格風靡全球玩家的多人線上角色扮演遊戲。當玩家一開始進入遊戲中時是無職者的身份，要一直到等級10以後，玩家才需要選擇職業。遊戲中共有劍士、僧侶、法師、盜賊、服事、商人六種基本職業供玩家選擇。遊戲中不是只能提供一個毫無變化的遊戲畫面，它可以自由自在的調整像是畫面仰角、畫面遠近及旋轉視角這些功能。另外，玩家也可以更換遊戲中的各個視窗面板，創造完全屬於自己的介面。

優美可愛的遊戲畫面，這個國民們期待已久的線上遊戲終於推出了！真怕到時候點數卡不夠賣，還是多進一點貨好了！



混亂冒險



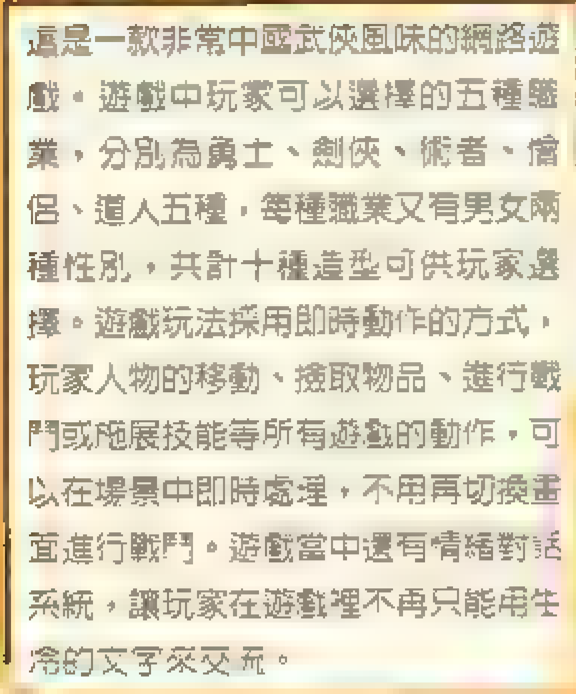
在混亂冒險的世界中，玩家可以自由自在的，在廣大的地區進行冒險活動。在冒險的過程中，玩家會發現，傳統的個人主義已經不太適用，只有多人一起，並且發揮團結合作的精神，才能成功的克敵制勝，而這也是這款遊戲迷人的地方。遊戲中玩家有三種種族可選擇，每個種族都有屬於自己的特性，在戰鬥中所擔任的角色也不同，每個人都具有重要的分工地位，因此合作便成為重要的致勝關鍵，這正是遊戲吸引人的地方。

同樣來自韓國的線上遊戲這段時間真是大火拼。這個有[illegible]的遊戲，應該也是許多人的選擇吧！



神州

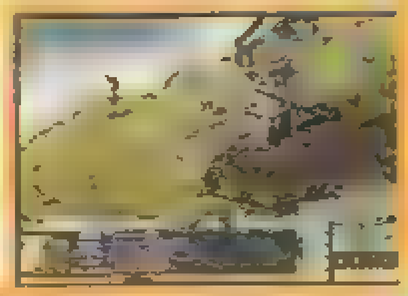




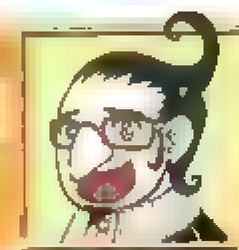


這是一款非常中國武俠風味的網路遊戲。遊戲中玩家可以選擇的五種職業，分別為勇士、劍俠、術者、僧侶、道人五種，每種職業又有男女兩種性別，共計十種造型可供玩家選擇。遊戲玩法採用即時動作的方式，玩家人物的移動、撿取物品、進行戰鬥或施展技能等所有遊戲的動作，可以在場景中即時處理，不用再切換畫面進行戰鬥。遊戲當中還有情緒對話系統，讓玩家在遊戲裡不再只能用生冷的文字來交流。

由國內知名工坊自行研發的線上角色扮演遊戲，充滿武俠風味，會有不少國民喜歡這種自己民族的刀光劍影才對



軒轅劍online



國內最有名的單機遊戲系列所改編而成的線上遊戲。遊戲中的種族分為生在仙界的天人族、人間界的人族及魔界的修羅族三種，而每個種族各分男女，所以一共有6種人物可以讓玩家選擇。遊戲的重點：人際關係，則有戀人系（包含情侶、夫妻），親人系（父母子女、兄弟姐妹及結拜等）、師徒三類。遊戲架構以第三人稱視角之全3D遊戲方式進行，採用了2D式的操控方式，以滑鼠也可以控制移動，而當敵人進入玩家的可攻擊範圍時，就會自動切換成戰鬥模式

光是軒轅劍系列的支持者，就會讓這個國產網路遊戲大作有很好的成績了吧！這遊戲三套點數卡販賣，一定可賺不少



【石器時代4.0版】寵物模型

繼上一期介紹過石器時代的一些周邊商品後，國民們的反應十分熱絡，大家還都紛紛打聽這些商品該去哪裡才買的到呢！在華義國際推出石器時代４．０版後，又順勢推出了全新的寵物模型，以下我們就來介紹一下吧！

石器時代4.0版－寵物模型

藍人龍揚奇洛斯

特色
有著強壯的軀體，兇猛的身型，具有碎石能力的龍爪攻擊，乃是寵物中的殺手。

擅長合成材
木、皮、線、肉、米

基本技
攻擊、防禦

出沒地點
吉魯民達部村一側

屬性能力分配
地0、水3、火7、風0、血52、防6、智270、攻11、敏5、技4。

紅暴巴朵蘭恩

屬性能力分配
地0、水2、火8、風0、血46、防7、智300、攻11、敏6、技4。

特色
暴龍族中的王者，五十年前的波拉島上，稱霸石器世界。原始生物皆懼怕牠的力量，直到英雄薩默吉姆出現……。

擅長合成材
石、皮、線、肉、魚

基本技
攻擊、防禦

出沒地點
波拉島「英雄勇前傳─龍王的守護」任務

紅飛洛卡倫恩

特色
必須經由石器時代唯一文明產物機暴考驗之下的轉生原始人，才有資格擁有牠。

擅長合成材
石、皮、線、肉、魚

基本技
攻擊、防禦

出沒地點
北島瑪村一轉，北島薩村二轉，南島卡村三轉，南島加村四轉

屬性能力分配
地0、水0、火8、風2、血53、防7、智300、攻10、敏6、技4。



風年獸葛雷馬恩

屬性能力分配
地0、水2、火8、風0、血23、防22、智350、攻40、敏30、技7。

特色
巨大猛馬，獨角長尾，兇猛無比的夢龍年獸，原為遠古的座騎，長眠於深海的海底，每隔十二年的春節時期會出現。

擅長合成材
石、魚、米

基本技
攻擊、防禦

咖雷布洛多斯

特色
看似兇猛的外表，事實上牠是個愛好和平的素食主義者，溫馴的性格甘心讓原始人騎乘在牠的背上。

擅長合成材
石、木、肉、魚、米

基本技
攻擊、防禦

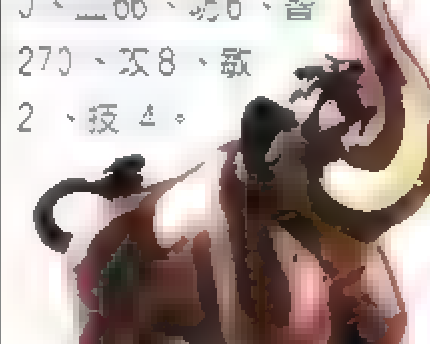
出沒地點
波拉山谷的黃色花圃附近

屬性能力分配
地9、水1、火0、風0、血53、防9、智300、攻8、敏1、技4。



大象瑪恩摩

屬性能力分配
地9、水1、火0、風0、血66、防6、智270、攻8、敏2、技4。



特色
在老實的外表下，有一顆對人類忠實的心，遠在石器時代，就已經在採石場為原始人默默的工作著。

擅長合成材
肉、魚、米、卵、水

基本技
攻擊、毒攻擊

出沒地點
吉魯採石場3樓

金虎金格薩貝魯

特色

寵物中的貴公子，能馴服牠的人少之又少，披著高貴的金色毛皮，狂奔在石器的叢林和原野之中，炫耀牠的高貴與優雅。

屬性能力分配

地3、水0、火0、風7、血38、防6、智270、攻8、敏7、技6



擅長合成材

石、木、肉、骨、火

基本技

攻擊、防禦、一擊必殺

出沒地點

皮拉島「四聖石」任務

撲滿烏力

屬性能力分配

地0、水0、火0、風10、血31、防28、智300、攻27、敏33、技7。



特色

與天俱來金色的外表，背上的招財進寶字為帶來不少財運喔！猛力的頭部重擊，將使您元氣大傷。

擅長合成材

石、木、皮、骨、線

基本技

攻擊、防禦、貢獻（戰鬥時可以偷光石幣喔）

藍羊拉伊霍恩

特色

高貴又神秘藍羊，並不輕易展現在世人面前，原始人們必須經歷過有如地獄之火的考驗，才能見到牠的廬山真面目。

屬性能力分配

地5、水5、火0、風0、血48、防9、智300、攻9、敏9、技7。



擅長合成材

石、骨、肉、米

基本技

攻擊、防禦

出沒地點

皮拉島「四聖石」任務

蝙蝠加比

屬性能力分配

地5、水0、火0、風5、血30、防4、智210、攻5、敏5、技5。



特色

背負著一雙惡魔的羽翼，自持著特有的毒攻擊，孤獨而傲慢的悍衛著拉多拉迴廊的寧靜

擅長合成材

石、木、皮、骨、米

基本技

攻擊、防禦

出沒地點

南島拉多拉迴廊

本刊159期《千年貳火王之章》活動中獎名單

★霸主獎 — 液晶螢幕 — 1名

王珮純	（高雄市）

★火王之章獎 — 網路視訊攝影機 — 10名

王玉珍	台北市	鄭博元	台中市	陳俊榮	台北縣
鍾國其	台北縣	尹方世	台北市	盧君亨	高雄縣
梁柏威	台中縣	陳崇序	南投縣	劉佳美	嘉義市
李淑玲	彰化縣				

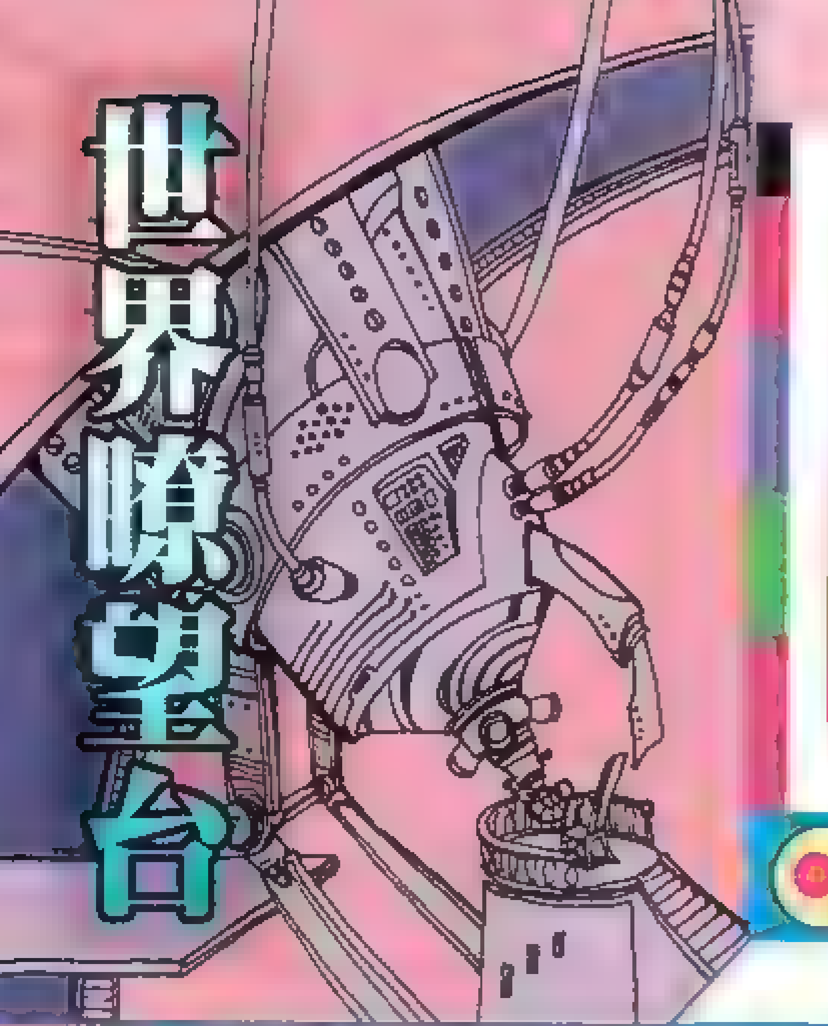
★極樂獎 — 千年貳月費卡 — 20名

郭詠宗	台北縣	顏足	台北縣	江淑芬	台中市
劉春雲	彰化市	陳家州	台北縣	錢三皇	台南市
劉淑珍	台中市	陳玫方	台北縣	鄭友銘	台北縣
王穎弘	雲林縣	李玉琳	台南市	戴元嘉	台中縣
陳冠雄	南投縣	張仁達	台北縣	江揚盛	台北市
郭純純	高雄市	林柏宏	台中縣	陳美芳	台南縣
王耀宗	台北縣	廖宏霖	宜蘭縣		

★武林獎 — 千年貳新手包 — 30名

王丞宏	台北縣	林大鈞	台南市	王聖貴	台北縣
沈宗霖	台北縣	賴秀玟	台北縣	洪維志	台北縣
洪佳富	台北縣	方麗怡	台北市	劉穎強	嘉義市
楊志毅	台中市	陳志誠	台北縣	李偉銘	苗栗縣
郭曉弘	雲林縣	王議元	台北縣	林富賢	屏東市
王志凱	高雄縣	蔡靈霖	台北縣	吳昱仁	高雄市
洪文雅	台北縣	陳柏聖	台北市	藍亞秦	彰化縣
李志浩	台北縣	陳淑宜	台中市	曾子義	屏東縣
王秀玉	台北縣	郭宜家	台北縣	凌純欣	新竹市
周芸霖	雲林縣	林雅惠	台北市	陳思穎	高雄市





超昂天使 エスカレイヤー

充滿魅力的角色設定、極盡誇張的遊戲劇本及絕佳的遊戲平衡，巧妙地融合在這部作品當中。如此在各方面表現都相當傑出的佳作，即使是Alice Soft自家，也未必部部都能有如此的絕品！

● Alice Soft ●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格：￥8500 ●區別：18禁

http://www.alicesoft.co.jp/



這也未免太……老掉牙了吧？

在暑假之前的某一天，主角柳瀨恭平的班上突然轉入了一位女學生，名為高圓寺沙由香。對恭平來說，這是個極熟悉的稱呼，因為十年前與他一同遊玩成長的鄰家女孩，同樣也是這個名字，雖然早已記不得她的模樣了。但很快從沙由香的口中否定了這個說法，她矢口說從不曾見過恭平，更對他表露出冷淡陌生的態度。

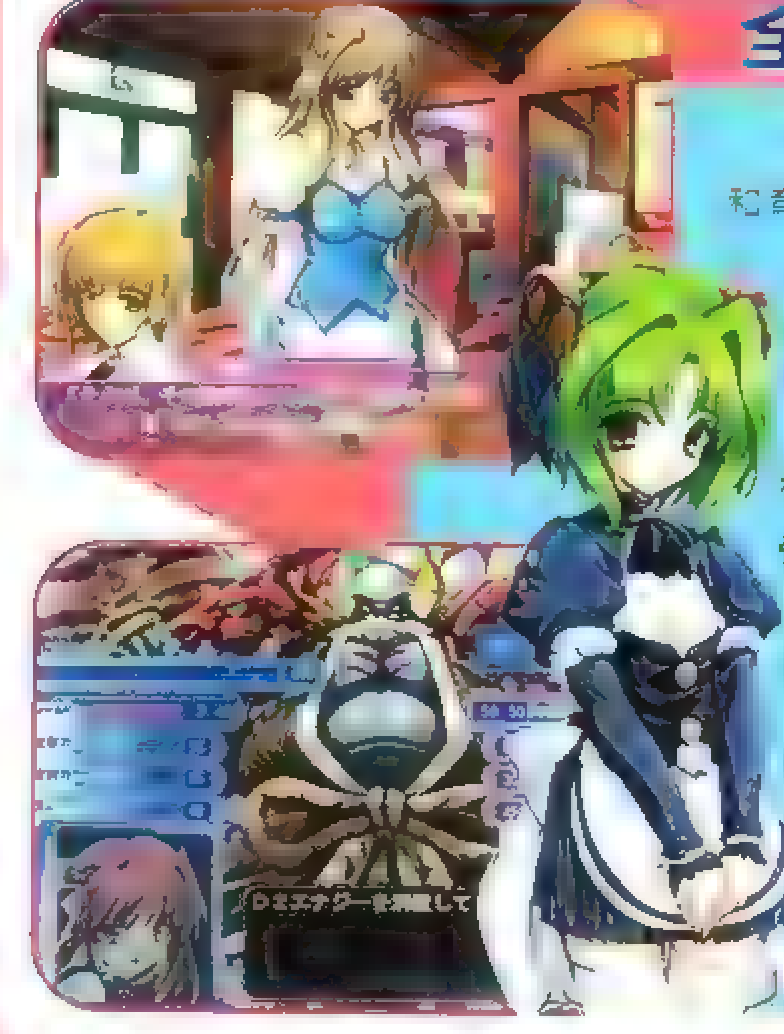
就在事隔多日之後，在市街上突然出現了以侵攻地球為目的的宇宙怪人大肆破壞，在一個極偶然的機會裡，恭平目睹了沙由香變身成正義英雄「超昂天使」、並與怪人周旋戰鬥的全部過程，因此得悉了她的秘密。此時沙由香也終於向恭平坦承，原來她就是十年之前相識的那個鄰家女孩（事實上沙由香也失去了過去一部分的記憶），只是此刻的她背負著守衛地球和平的要務，不便對外洩露她的身分。同時沙由香也向恭平請求，在戰鬥的過程中需要他的幫助……由此二人攜手拉開保衛地球和平的序幕……。







全方位出擊的「超昂天使」！



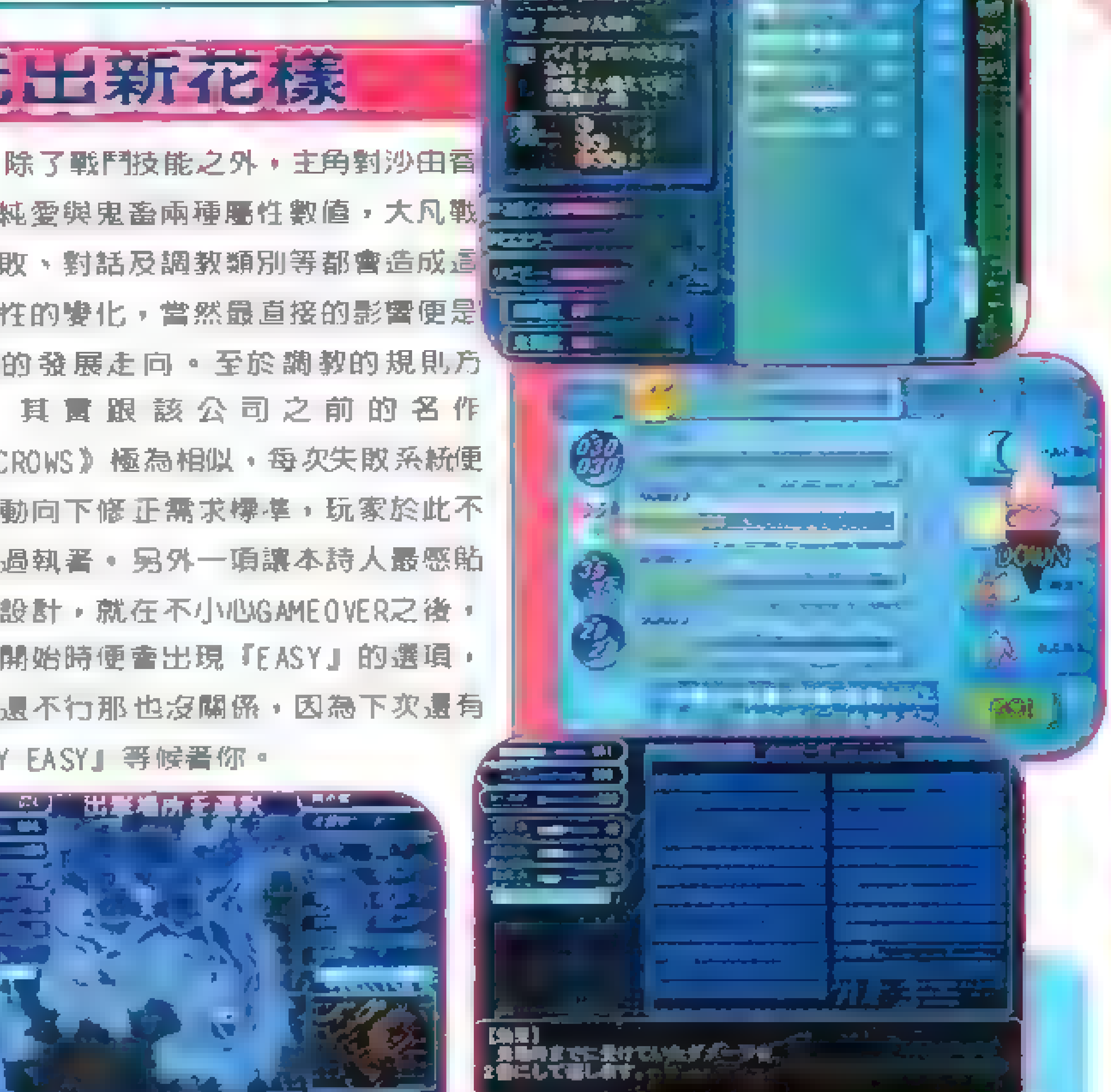
在接連推出以冒險+戰鬥的「大惡司」和育成型的「妻みぐい」之後，Alice Soft可能覺得以往玩家實在是等得太胃，因此又很快地發表了這部以AVG+SLG為遊戲主軸的「超昂天使エスカレイヤー」，更可怕的是後頭竟然還有「Rance 6」和「DALK外傳」這兩部強作同機待發，而此二作將以2800日圓的低價殺入市場，勢將形成莫大的殺傷力。

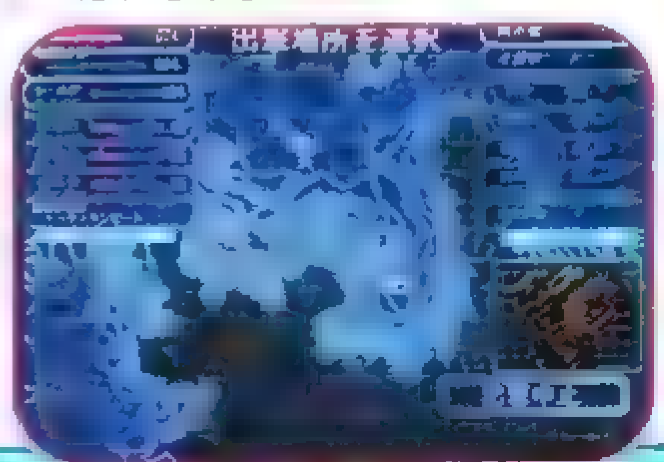
「超昂天使エスカレイヤー」也是Alice Soft第一部以DVD形式發售的作品，但這並不代表與CD玩家無緣，CD版的發售日則是在DVD版的一週之後，看來這應該也是大勢之所趨了。為了造勢，Alice Soft也曾在官網上搞了一個怪人募集的活動，這部作品的題材雖然可說是俗到不行的假面騎士對打200余怪人，但換個角度來看，其實也可說是相當的新鮮，畢竟還是漫畫裡的少女有吸引力，其中最令人捧腹的就是沙由香的父親所發明的DDD ... Dynamo生化發電機，意即沙由香必須藉由肉體上的興奮刺激，方能轉換成戰鬥時所需的原動力呀，這也就是需要恭平幫忙的部分啦。大家注意到片頭的動畫影片了嗎？這雖然是出於該公司當年的包裝手法，但事實上本作目前也已規劃好全三集的OVA準備同期上市，沒錯啦，本誌人又有預言成真了。

老雞老，硬是能玩出新花樣

Alice Soft的作品向來能在玩家間口耳相傳而人氣不墜，最重要的一點即在於其別出心裁的遊戲性。若你還是用傳統AVG的角度來預期這部作品，那可真是太過小覷它了。除了一般的AVG部之外，本作的其他重點還擺放在「調教」、「訓練」及「戰鬥」之上。遊戲全程共計35日，進行以一日為單位，分為午前與午後二部分。午前用以下達調教、休息及強化等指令；而午後則是到市街搜索敵人，並決定是否出擊。本系統特殊處在於並不是戰敗就會GAME OVER，而是可以強化自己重複挑戰，而戰鬥勝利後獲得的點數，則可以用來強化體質、攻擊、防禦及反應四項能力，或是習得必殺技。

除了戰鬥技能之外，主角對沙由香還有純愛與鬼畜兩種屬性數值，大凡戰鬥勝敗、對話及調教類別等都會造成這些屬性的變化，當然最直接的影響便是結局的發展走向。至於調教的規則方式，其實跟該公司之前的名作《DARCROWS》極為相似，每次失敗系統便會自動向下修正需求標準，玩家於此不必太過執著。另外一項讓本詩人最感貼心的設計，就在不小心GAME OVER之後，下次開始時便會出現『EASY』的選項，若是還不行那也沒關係，因為下次還有『VERY EASY』等候著你。





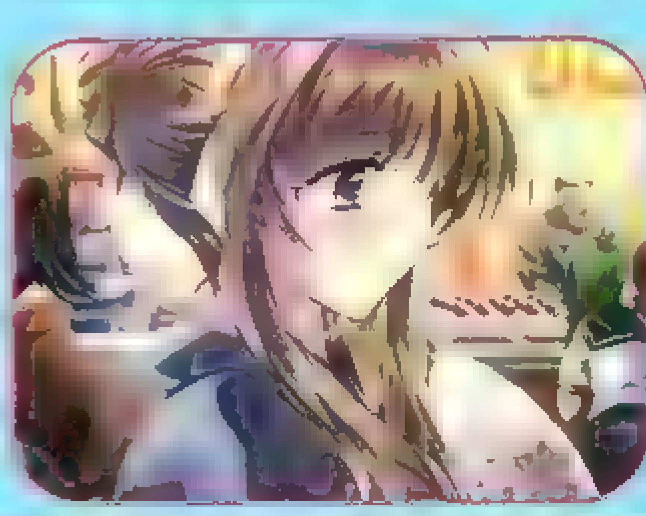
再一部值得珍藏的經典佳作！



Alice Soft的作品風格除了表現在遊戲性外，另一個眾所週知的賣點，便是向來不外流的自家原畫與優秀的CG表現力。《超昂天使エスカレイヤー》的原畫擔當，乃是由本詩人最喜歡的作者之一（Alice社內）、執筆過名作《DARCROWS》的おにぎりくん，在本作中藉由おにぎり老師的生花妙筆，分別展現了沙由香變身前後兩種截然不同的魅力，另外先生最拿手的「御姉型」角色，當然也不會給錯過啦。整體來說，可能由於原畫風格使然，本作還是比較偏向鬼畜系的路線，玩家可得先有心理準備，不好此道的當然也別勉強。

配樂仍同慣例以PCM音源為主，表現也維持著以往來的高水準，該緊張時緊張、該放鬆時放鬆，在比重與節奏上都可說是拿捏得恰到好處。至於此番能有語音演出，倒是送給玩家的一個驚喜，除了讓劇情演出更顯精采之外，也突顯了本作高超的完成度。說明書除了簡單的原畫之外，也收錄了主題曲「Over Beat」的歌詞，以Alice的作法還倒是所首見。另外本作的贈品也是相當豐富的，本詩人所入手的店頭特典，除了一張超大的透明桌墊之外，還有一只印刷精美的抱枕，嗯，以後在公司等天中午都可以抱著沙由香留口水了……最後別忘了說，本作雖然只有一張DVD光碟，但裡頭也仍收錄了你所熟悉的Alice之館喔！







紅蓮天舞～修羅



有人說，延期愈久的作品，表現通常不是愈好就是愈差，看來此言倒似不假。三年的期待，在一瞬間被擊潰的那種失落是可想而知的……衝天吧！俺的中指～

ZONE

- 作業系統　J Win98 Me 2000 XP
- 價格　￥8800
- 區別　18禁

遊戲類型：A.VG

評價：

http://www.zone-pg.co.jp/

東洋聯合站



從紅炎亂世再開新局

承接著大家所熟悉的故事，在擁有獨自文化的邊境島國--「封焰國」，為了討伐在封焰國內出現的異形生物「鬼」所成立的退魔組織「紅蓮」，在其頭領羅門的兒子烈火領導下展開了激烈的戰鬥，這也就是大家熟知的前作劇情。然而在此戰國之世暗躍的黑幕並未就此結束，與紅蓮同屬的組織「鐵」此時突然暴走生變，利用不法的手段將人與鬼再行融合，一舉成為最危險的勢力。方此之時，烈火被賦予新的使命，那便是聯絡散佈於全國各地的志士，組成遊擊隊來對抗鐵。然而此行的目的尚未達成，烈火一行人因發現幕府大老與鐵相勾結的秘密，遂而查覺了暗地進行的將軍暗殺計畫，反過頭來成為幕府頭號的追殺對象。在老戰友的陪同下，烈火是否能再次與她們同心協力，應付接踵而來的難題與強敵呢？

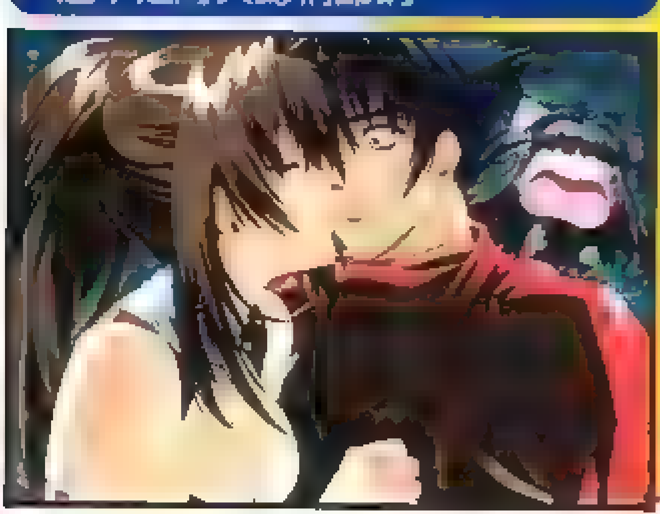








▲還不是同人誌情節啊~



什麼！還要再待續？

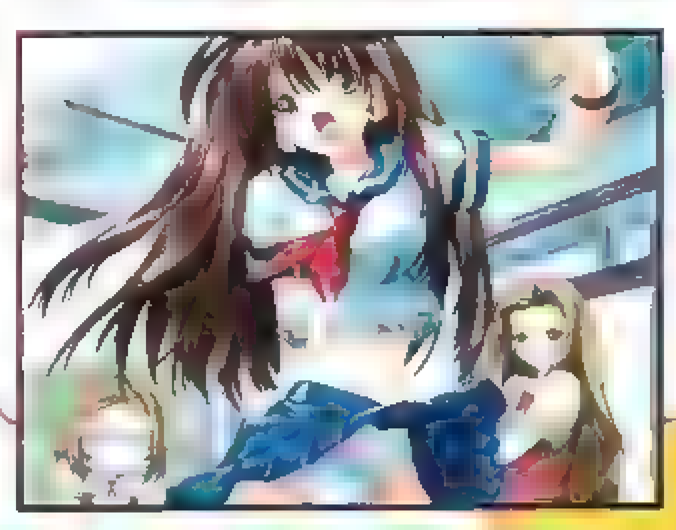
如果各位不健忘，當年本篇前作「紅蓮」發售一年[illegible]，[illegible]家期待，然[illegible]"傳統"，[illegible]，續作「紅蓮天舞」[illegible]然早已[illegible]，中間[illegible]不斷重複上演[illegible]了的故事，整整三年的時光，[illegible]上市前，本作在媒體上竟然出現了另一個副標「修羅」……天啊，[illegible]的事終於發生了！[illegible]ZONE製作群還不忘，竟然硬生生將「紅蓮天舞」拆成二部先後上市，第一部是「修羅」、第二部則是「羅刹」，至於這樣[illegible]的下場，本站人已[illegible]，只是要提醒各位的是，當你[illegible]的結局時，也不要[illegible]困惑，因為這部遊戲根本就還沒有做完就被強迫上市，還[illegible]「紅蓮天舞」裡，[illegible]有問題[illegible]，[illegible]都還有[illegible]老師的[illegible]，看來這一次玩家還是[illegible]要被[illegible]給[illegible]



從角色扮演到文字冒險

另一個備受爭議的部分，是在本作的遊戲系統上。在繼《妖女亂舞》系列、《ASGALDH》、一直到《紅蓮》，RPG類型已儼然成為ZONE公司作品的代名詞，這或許也正是除了原畫之外，該公司作品人氣度始終能居高不下的原因之一。雖然在《紅蓮天衝》發佈的最初，也曾宣佈這部作品會繼承《紅蓮》的RPG血統，但在迫近發售日時，玩家又再度收到本作其實是「RPG感覺AVG」的訊息，ZONE公司又再次地捨王道而就近道。對於這樣重大的轉變，ZONE的官方說法則是「因為眾多玩家反應，過多的戰鬥與盲目的追求經驗值其實對遊戲過程來說是一種負擔與痛苦，因此在深思熟慮過後決定將本作調整為「AVG LIKE」的作品」。對於這樣的說詞，本詩人個人認為只是逃避與不負責任的作法。不可諱言的，RPG在製作流程與平衡調整上都要比AVG耗時費力許多，但ZONE可能只注意到一小部分的族群，而忘了練功狂其實也是大有人在。再者因噎而廢食，說明了該公司過往的努力其實都只是個屁？


▲讓我知道是誰設這陷阱的決不饒他[illegible]





▲潑水情要訣之一——快！狠！準！

玩世不恭 經典裡借將

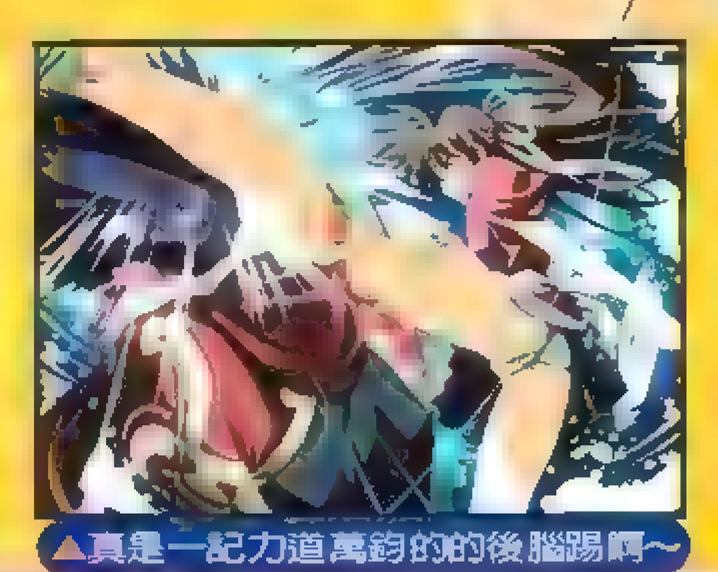
那麼這個「RPG感覺的AVG」玩起來又是什麼樣呢？本作系統由三大部分構成，分別是故事模式、地圖模式及戰鬥模式。故事模式即是用以交代一般的AVG劇情，相信大家並不陌生；而地圖模式則是在[illegible]的大地圖上點選下一個前往的城鎮，這便通常是劇情[illegible]的所在，[illegible]在此模式下能存取檔。戰鬥模式是[illegible]作品的重頭戲，既然強調的是「RPG感覺」，因此保留了一些形式上的表面要素，如回合指令式、必殺技及體力值等等，但在本質上它並不是一款RPG，因此角色扮演的真正骨與肉等元素，諸如等級、經驗值、金錢及道具[illegible]等，在本作中都是不存在的。比較特別的是我方的行動也有回合等待的限制，而不論我方成員多少，生命計量都只共用一條（生死同心？），而取代MP這一項的則是「士氣」，能增強殺傷的程度。在施展必殺技時當[illegible]真亡，但有沒有覺得必殺技有些少[illegible]，那是當然[illegible]，還有些被封印的超強技，到下一集才會出現。


▲在大地圖上點選要前往的地方


▲選擇讓哪一個角色行動




▲怎這些個小嘍囉長得都好像孩安…


▲真是一記力道萬鈞的的後腦踢啊～

基本上前半的戰鬥連想輸都不可能，而到了後半要贏則要靠些運氣，其中也當然包括強制的勝負事件，大家應該還記得在前作裡，敵人角色清一色都是可愛的妹妹，讓大家感覺連收集敵人都是一種樂趣，況且打贏了還有養眼的報酬。但到了本作，這些妹妹全都跑光啦！取而代之的，是一些惡搞專用的角色。這些角色有多惡搞？從一開始機器人大戰的盔特、前作曾出場的EVA初號機、假面騎士……到小叮噹裡的技安，甚至最後連海賊王裡的二人組都出來客串反派，但反過來若你看不懂這些幽默，還用一本正經的角度來看待這部作品，那可就失去製作小組的一番美意啦。





▲一個大男生哭成這樣，夠難看的了

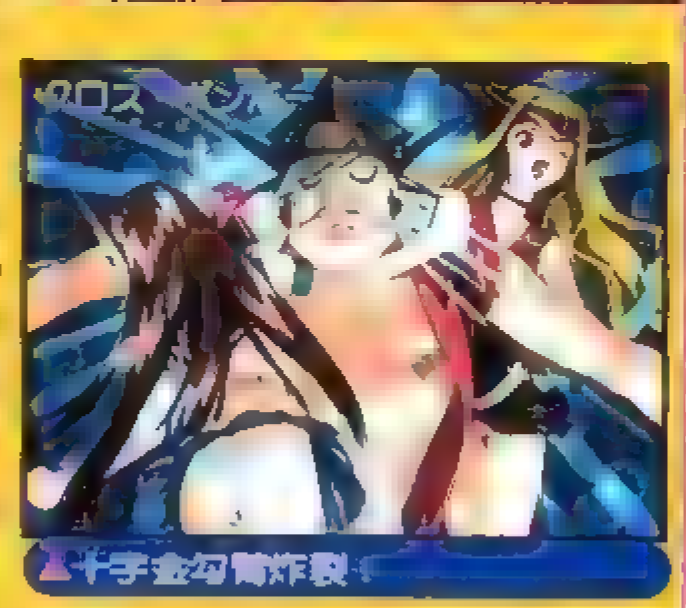


羅剎道前 怒氣衝天？

劇情部份本作共收錄九話，但卻沒有一個可以收尾的結局，表現上更是標準的虎頭蛇尾，劇情雖然有分歧，但分歧點只集中在前面二話，後頭就是一線到底。其中女主角塵的身世雖然在前作就有提及，但在本作中還是留下了一個謎團在玩家的心裡，若大家要問這樣的手法算不算成功，本詩人以為，這仍不就是遊戲未完成所留下的餘毒？再來談到是內心最掙扎的部分，既然這部遊戲缺點如此之多，何以還能吸引眾玩家為它苦苦久候，荷包斷糧終不悔？答案當然只有一個，那就是AM Dvl老師之純粹的原畫與親自監修的CG。不過值得留意的是，除了圖形之外，本作的布景、劇情及導演等要務也都是由是AM-Dvl先生一手包辦的喔！這些高水準的事件圖片很多都是長達二個畫面的大圖，讓玩家老覺看得十分過癮，不過若想起製作小組還留了一手，直待「羅剎」篇才會再曝光，心情又是老大不爽。

配樂仍維持著該公司的傳統，以PCM音源為基礎的樂曲表現算是中規中矩，其中一段和風配樂左右聲道間流動的效果令人印象深刻。另外雖然有語音，但表現實在令人難置可否，原因在於常常一段話之中，突然冒一句沒有語音，不然就是某首開始，幾乎全語音，然後下一首，又幾乎都沒有語音，且不知其界定配音的標準何在？與其要全程語音，個人覺得倒不如重點式的收錄，效果或許會更佳。

其實拉拉雜雜說了這麼多，一紅遍天下，這二作另缺點都有相同的地方，那就是整體的完成度根本還不夠，一硬是要趕鴨子上架，當然這樣的情形在這家公司已不是頭一次，只希望「羅剎」篇讓我們見面時，不會再是多年後的事了。



▲十字金勾暫炸裂

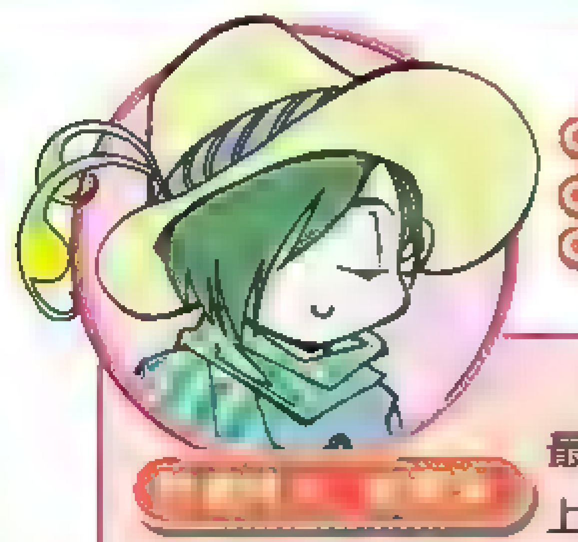


▲老娘幹嘛這樣侍奉妳這小妮子









探偵少年A

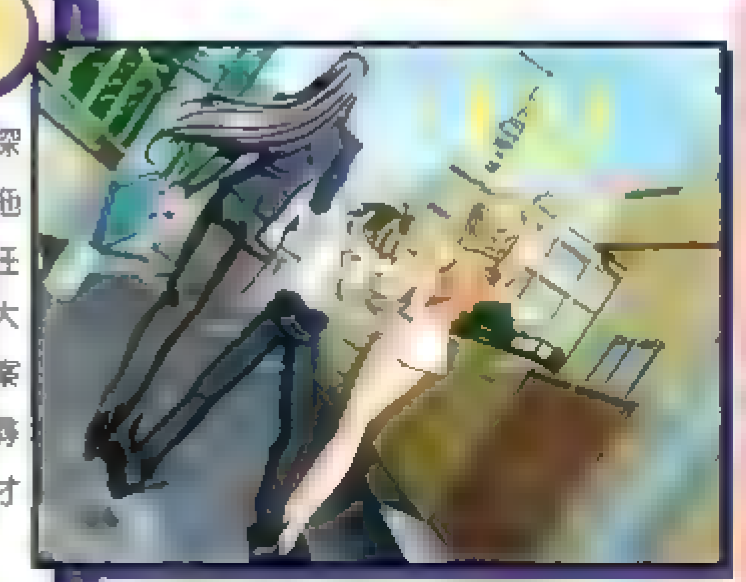
除了水手服與運動短褲之外，日本人當真是最喜歡偵探的民族了，什麼事都可以跟偵探扯上關係，就連中學生都能扮演私家偵探。偵探有這麼好當嗎？當偵探有什麼好處？往下瞧你就知道啦……



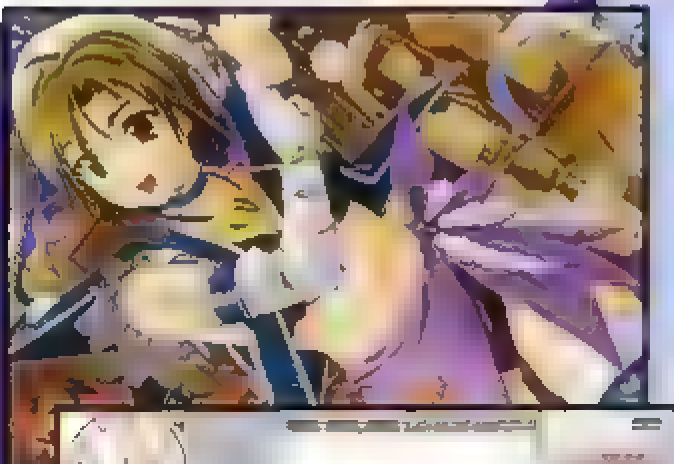
●FOSTER
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG

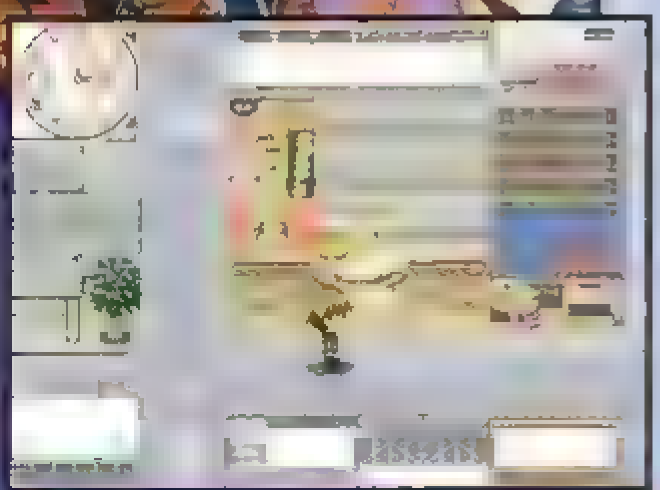
http://www.foster.gr.jp/

偵探立大功 小卒也能變英雄



在鎮上還挺受鎮民信賴、生意也還過得去的一家小偵探社，雖說偵探專抓人把柄、窺人隱私，但也不代表偵探社本身就不會有事件發生，眼前這家偵探社的女社長就莫名其妙地失蹤了。主角雛形アキラ（怪怪，竟然跟前寫真女王同名？）還是個渾渾噩噩的學生，卻也是該女社長的姪子。叔母在失蹤前只留下一張字條，要他好好地接管這間偵探社，而紅葉與西園寺兩位助手更是硬拖著他坐上代社長的位子，是故毫無責任感的他也只得勉為其難地接下這重責大任。只是咱們這位新社長所接下的案子，不是親子關係的修復、便是代客尋找失蹤的小狗……到底要到何時，他才能解開叔母失蹤的秘密呢？





當真只是扶不起的阿斗？

從《ここは楽園荘》和《花之記憶》系列等作聲名大噪之後，FOSTER公司的作品似乎就被定了型，其自稱的「SUPER EROTIC ADVENTURE」系列儘管畫面美輪美奐、賣得也不差，但對重視遊戲性的玩家而言，終究還是淪為看圖用的工具。而在最新推出的《探偵少年A》裡，總算多了點小小的變化，然即使只是小小的變化，亦足以讓玩家充滿新的期待。

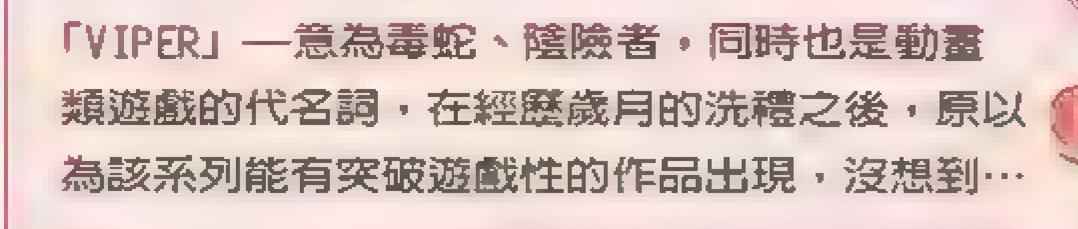
首先，《探偵少年A》不再是滑鼠一路按到底的遊戲類型，而是繼承了《まにあなおんな》系列與《迷子的氣持》以來所用的地圖式移動系統。簡單的說，就是以類似於《同級生》系列的移動方式，來觸發安排的事件或是搜尋解謎用的道具。這樣的進行方式確實要比單純的文字形式來得有趣的多，但相對遊戲進行時的難度也自然有所提高。本作中比較令人不滿的是，地圖上可否進入的地點標示並不明顯，另外按下右鍵雖有全景縮圖，但卻無法直接快速移動，都是可以再改進修正之處。說到這裡，雖然離理想還有一段差距，但該公司能作出這樣的努力，就該夠老玩家感動了，不是嗎？

這就是獨一無二的風格！

或許受到來自同門兄弟--BeF的刺激過大，本作比之該公司過往所有作品，在介面的功能與外觀設計上都有著相當大的改進，此乃可喜可賀之處。原畫依然由該公司的老將スカイハウス撐腰（另一位舞論尊先生最近怎地甚少露臉？），配上FOSTER拿手的著彩技巧與800x600高解析表現，老實說，本詩人覺得就算是買它來看圖都不冤枉。比較可惜的是，該公司近期的作品都撤掉了MIDI音源，即使表現也還算不差，但終究讓手邊有著高檔MIDI設備的玩家徒留傷感。全程的語音配錄相當地自然生動，以這部作品的格局來看，能有這樣的表現也算相當不錯了。整體而言，FOSTER這次的表現還算過得去，倘若格局能再大點、遊戲性再加些、結局再多添幾筆……啊，那可能就不是我們所認識的FOSTER啦……（笑）。



VIPER-R&R



「VIPER」一意為毒蛇、陰險者，同時也是動畫類遊戲的代名詞，在經歷歲月的洗禮之後，原以為該系列能有突破遊戲性的作品出現，沒想到……



●作業系統：J-Win95/98/Me/2000 XP
●價格：￥9800　●區別：18禁

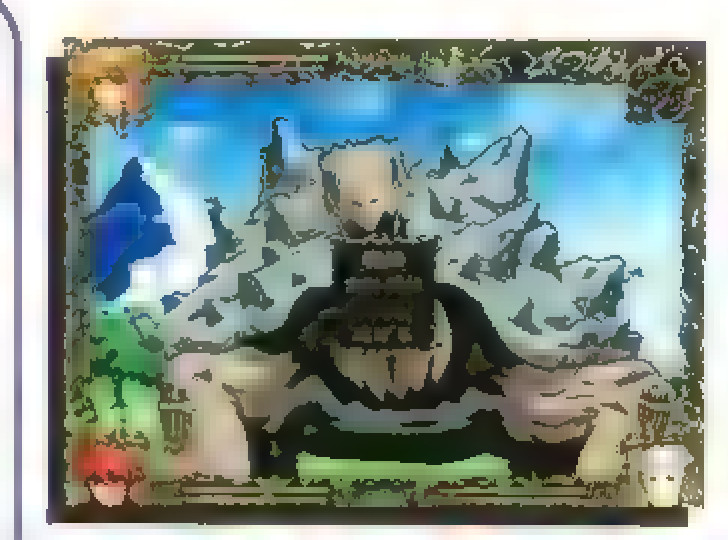
http://www.sogna.com/

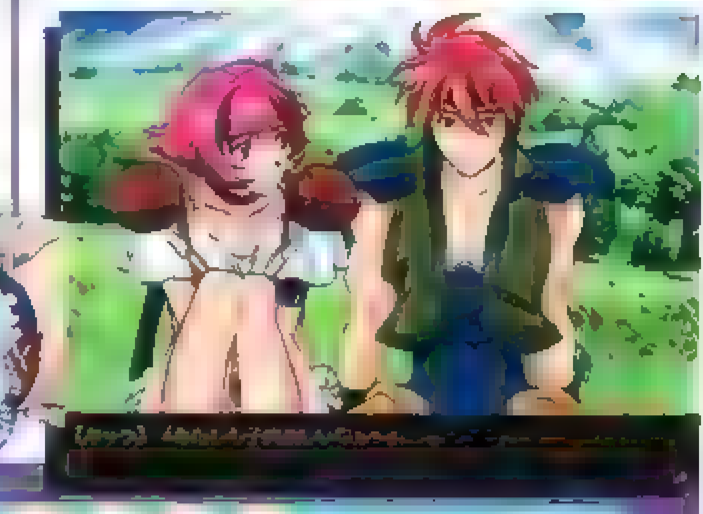


又是戴寶樂鬧的禍



亞里塔利亞，一塊由人類、魔族及精騎族所共生於斯的大陸，曾經因為暴走而危害於大陸的魔族，藉由精騎王的收服統治，如今已安分地與其他種族和平共存。但是好景總不常，終在某日封印於精騎神殿的三顆寶石為人所盜，結界因此而被破壞，重獲自由的魔族再次大舉肆虐，轉瞬的幸福剎那又被摧毀。在此役中，精騎王以身殉難，而公主萊娜則為魔王Diablo(嗯，這隻戴寶樂還真是到處出盡鋒頭啊)所擄，生死下落不明。年輕的精騎族冒險者艾朗，與志同道合的魔法師阿爾去和卡拉等三人以討伐戴寶樂、救回公主為職志，但甫一交手，實力懸殊的他們就被戴寶樂以魔法爆破拆散了隊伍。於是個人的冒險，就先從尋回同伴開始….

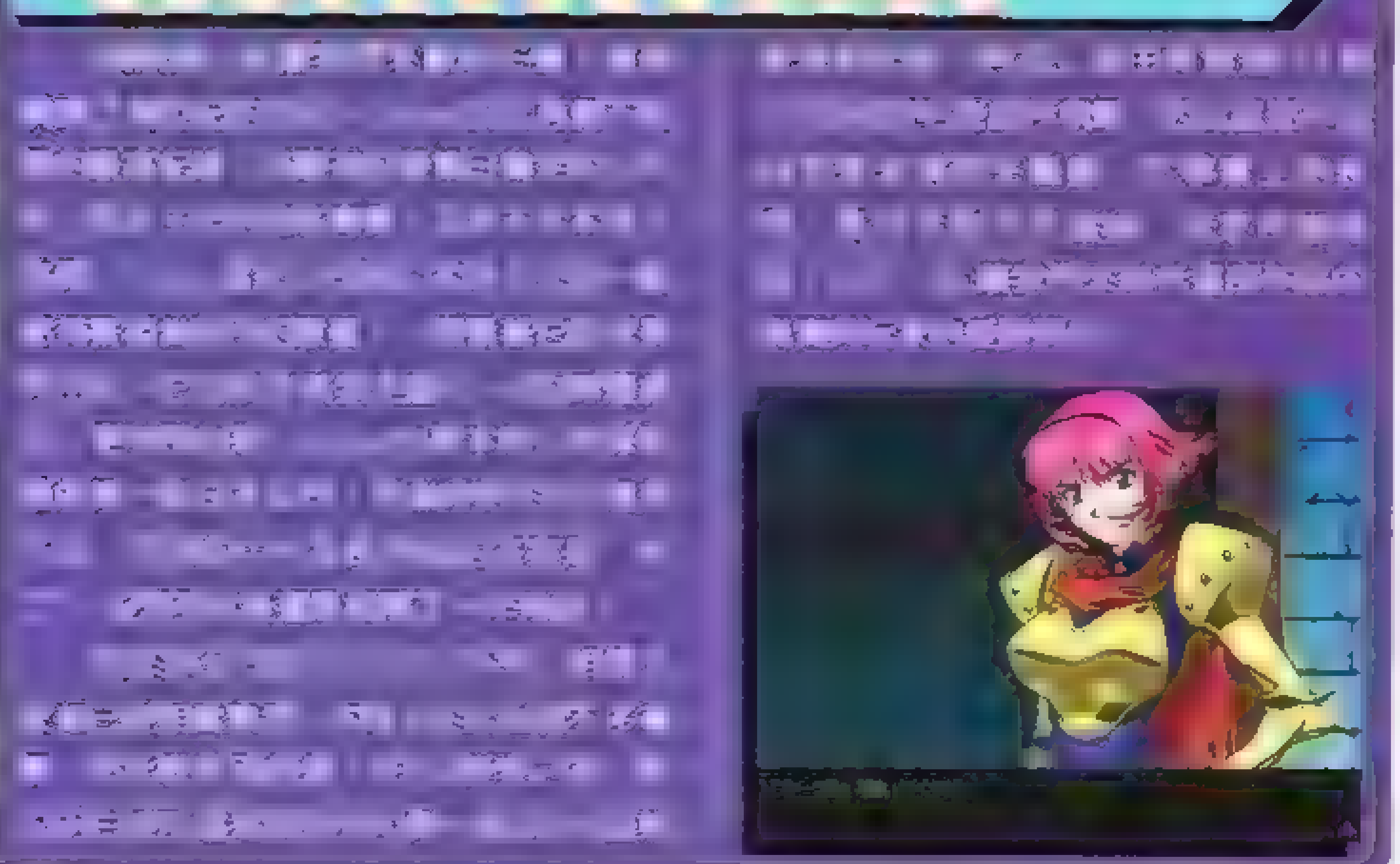








長達三年的等待究竟是……



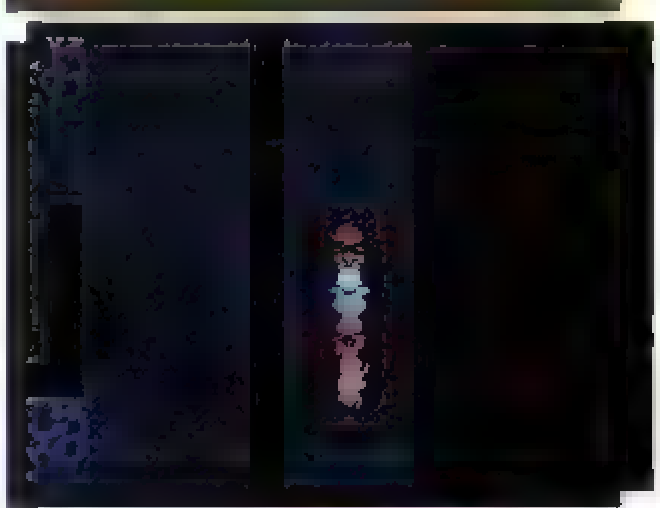
過度令人反感的「RPG LIKE」

首先，既然這部作品所標榜的是RPG，那麼就讓我們先來檢視一下它的系統設計。嗯，標準回合制與集氣系統，從外觀上看來似乎是RPG沒錯。啥？等級、經驗值、道具及裝備等也一概沒有？不由讓本詩人再次聯想起本期有介紹款《紅蓮天使》的例子，原來，這又是一部「RPG LIKE」的作品！好吧，一年都等了，也不差是不是RPG了，玩下去再說吧。

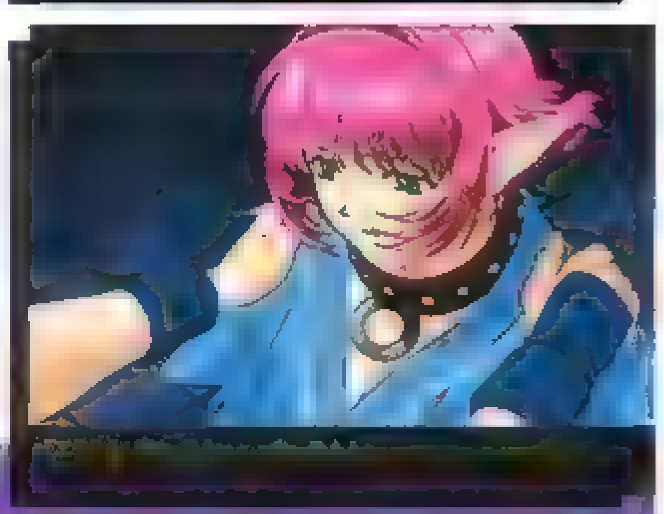
在遊戲的過程中玩家再次發現，反正不管怎麼打都一定會贏，閉著眼也不會死，招式有是有，但效果都一樣，差別只在於語音的不同。換句話說，這些無謂的戰鬥只是用來充場面、混時間的，但欺人更甚的是觸發的頻率，有時竟然還沒走到路就接連著兩場，而單線的迷宮更是本詩人所見過最蠢的設計，完全為了折磨而折磨，故事才玩了三分之一，心卻早已涼了一半。

劇情方面同樣也是爛到不行，老調陳腔的安排實在難以提起人的興趣，地圖模式上的事件旗標更是下得其破無比，打個賭，本詩人來當編劇企畫絕對還要比他們來得好些。在這裡也要提醒大家，這部作品完全沒有圖形回顧的功能，千萬別忘了整理存檔，不然要再重玩一次，可是會要命的。



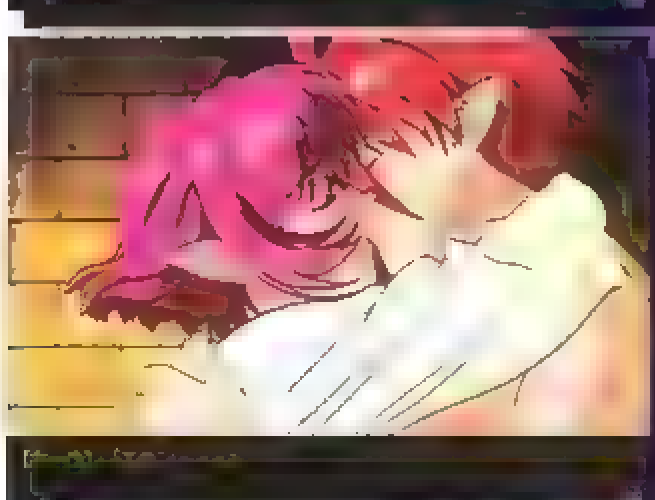












沒有動畫怎能稱《VIPER》？



白詰草話

坦白說，本詩人並非如此欣賞這樣的作品風格，但這部作品實在太出色，所以也就先暫時失憶一下來調整觀點興趣。本詩人覺得速度設在4X時來觀看是蠻適中的，不過要能樂在其中，日文得先加把勁才成。

Littlewitch	●作業系統 J win95 98 Me 2K XP ●價格 ￥8800 ●區別 18禁

http://www.littlewitch.co.jp/

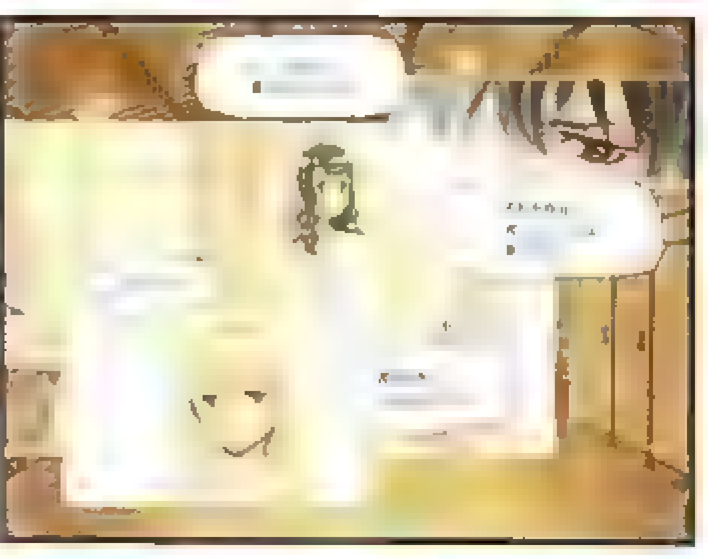
扮演神的研究機關「古痕」

西元2008年，東京。以政治力量為基礎，而超越法律規範的研究機構「古痕」，集結了來自各領域的頂尖學者，成為此時最具實力與影響力的半官方研究組織。津名川宗慈，一位年輕的遺傳工程學家，因為傑出的表現與學術成就而為「古痕」所網羅，擔任戰鬥用人造人的開發。雖然宗慈的腦中擁有無法估計的學術知識，但卻無法逃避精神分裂的過去--為此，他也必須接受退行催眠的治療。





在研究的過程中，宗慈以人工方式創造出了外貌像人，但嚴格說來並不能算人的三位少女--透花、艾瑪及沙友。由於一般人只具有23對染色體，但她們卻具有用來控制特殊能力的第24對染色體，因此被稱之為「Extra」。他與視如己出般的三位少女生活在一起，而她們也將其當作親生父親般的愛慕者，在這種微妙的關係下，宗慈的研究成果也開始出現了不同的聲音。終於某一天，「古痕」突然受到謎般機器人的襲擊，致使研究所面臨崩壞的狀態，且對象似乎是朝著少女們而來……



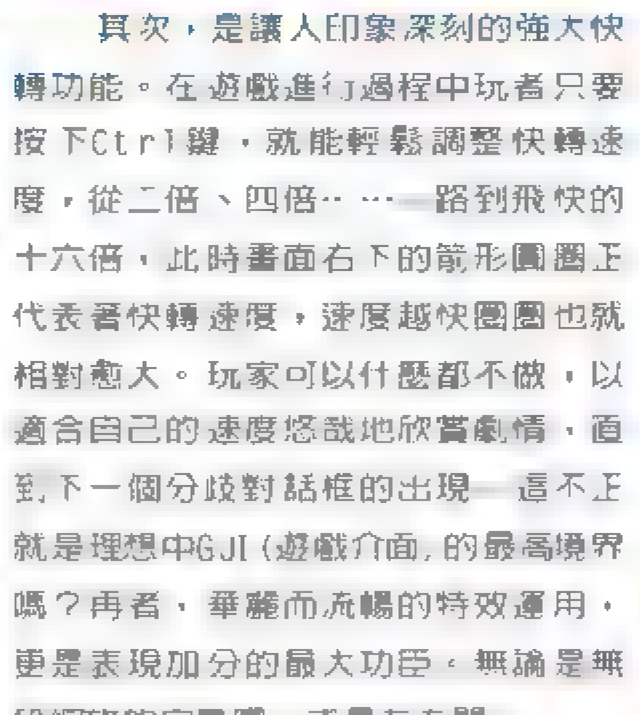
重溫似曾相似的情境感覺





令人驚訝的全動態漫畫式演出

在系統設計與表現手法方面，本詩人相當訝異本作竟然能有如此高水準的表現，在此也不得不中肯地說，這大概也是近年來最為傑出的表現之一了。首先在劇情交代上，本作完全採用漫畫式分鏡與對話框的演出手法，也就是稱之為FFD(FloatingFrame Director)System的嶄新機軸，讓劇情與畫面完美地融為一體，真正做到讓玩遊戲就像看一部漫畫般的輕鬆。於此，大家也不難想見這部作品為啥會拖這麼久的原因了吧，因為等於要畫上幾百頁的漫畫嘛！



其次，是讓人印象深刻的強大快轉功能。在遊戲進行過程中玩者只要按下Ctrl鍵，就能輕鬆調整快轉速度，從二倍、四倍……一路到飛快的十六倍，此時畫面右下的箭形圓圈正代表著快轉速度，速度越快圈圈也就相對愈大。玩家可以什麼都不做，以適合自己的速度悠哉地欣賞劇情，直到下一個分歧對話框的出現──這不正就是理想中GUI（遊戲介面）的最高境界嗎？再者，華麗而流暢的特效運用，更是表現加分的最大功臣，無論是無段縮放的向量圖，或是左右開闔的分鏡，都讓人錯覺這像是在看一段FLASH動畫，而忘了是置身於遊戲之中。另外在介面選單的設計上也都相當的別具巧思，簡潔中卻又不失華麗，絕對足以顛覆你對既往同類作品的觀感！





集天時地利人和的名作誕生

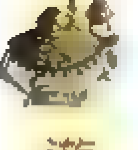




遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧



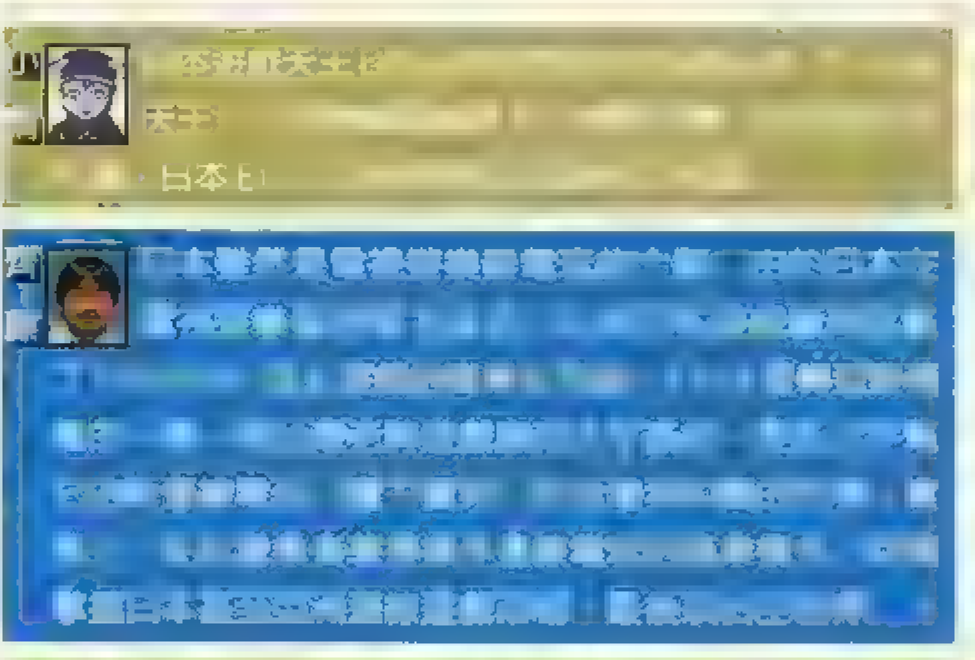


Nice to meet you的一天
與齋藤陽介及小林大介共度的美麗早晨

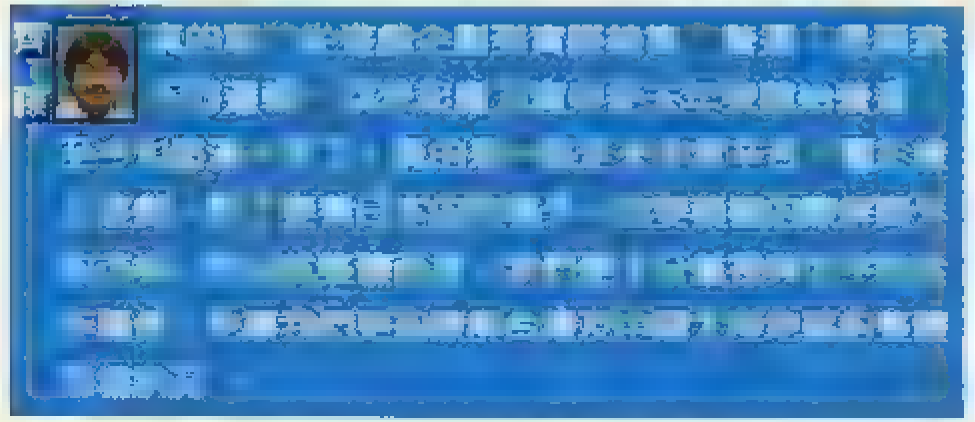
神學者 小晴

齋藤陽介及小林大介是誰呢？他們是ENIX的軟體事業企畫部部長及海外事業部執行的高級總幹事～粉高興，今天我們能夠專訪到他們，這是非常榮幸的事喔，有多榮幸呢？——驚榮幸——呵呵，以下是我們歷時53分42秒的採訪報導















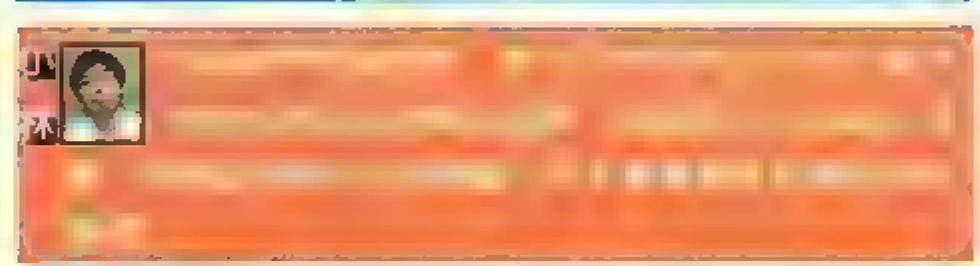




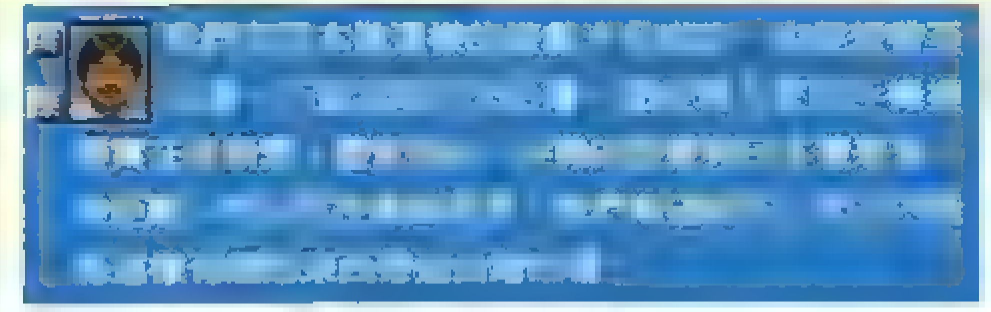


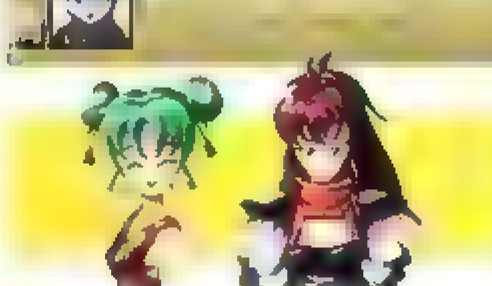














齊藤陽介



魔弓傳奇是他們的最新力作

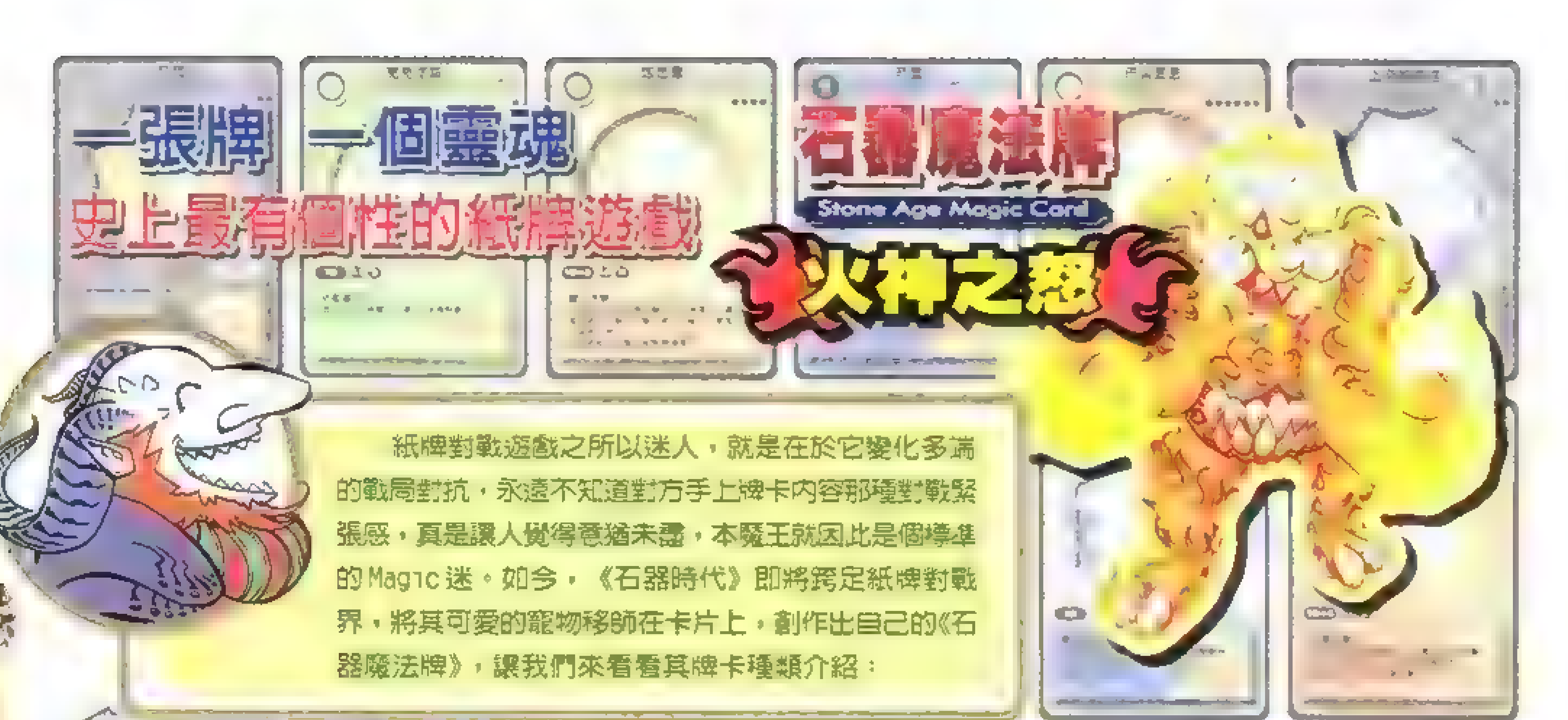


經歷

92年入社擔任製作人助理，以其創意及市場敏銳度在ENIX公司任內成為公司有史以來最年輕的製作人課長，並在PS轉戰PC市場後，成功地將ENIX只鎖定Console Game市場的策略，藉其旗下所開發之魔力寶貝打開日本的on line game市場，成為業界大敵，並榮登銷售寶座，成為業界指標。同年，又再轉戰mobile市場將勇[illegible]鬥成功推出後，以其天分及開創性於今年再次獲得ENIX社長欽點為ENIX軟体企劃事業部部長一職，帶領ENIX產品朝多平台、亞洲第一之目標前進。

代表作品

Astronoka (PS)	[illegible]
Murder On The Eurasia Express (PS)	15萬套以上之銷售成績
[illegible]	[illegible]
0 story PS2	5萬套以上之銷售成績
[illegible]	[illegible]
MaildeQuest.web	首款以mail創意出發之game風格清新 平台利用出色，在業界及玩家間引起極大話題與注目，並在銷售上創下佳績。
[illegible]	[illegible]



紙牌對戰遊戲之所以迷人，就是在於它變化多端的戰局對抗，永遠不知道對方手上牌卡內容那種對戰緊張感，真是讓人覺得意猶未盡，本魔王就因此是個標準的Magic迷。如今，《石器時代》即將跨足紙牌對戰界，將其可愛的寵物移師在卡片上，創作出自己的《石器魔法牌》，讓我們來看看其牌卡種類介紹：

《石器魔法牌》的問世

自從18世紀撲克牌問市之後，紙牌類遊戲便不斷地發展。近年來，以魔法牌這種型式推出的紙牌類遊戲，不但在市場上廣受歡迎，限量發行的珍奇卡、稀有卡更是令許多收藏家趨之若鶩，而價錢動輒上千甚至上萬。這類的魔法牌不僅受到收藏家的喜愛，在學術界更是受到肯定，甚至國外也有整個數學博士班以魔法牌作為論文主題的實例，因此華義國際特別以最受歡迎的線上遊戲《石器時代》為藍本，設計出這次的《石器魔法牌》。相信除了可以吸引原本《石器時代》的玩家，華義國際還有信心可以打動原本紙牌類遊戲的玩家。

「石器魔法牌」是由日本「石器時代」原製作團隊的柴原秀樹先生作專責設計，積極結合了「魔法風雲會」Magic The Gathering及「遊戲王」這2款目前最受歡迎的魔法牌優點，並加入了投擲骰子的機制，完全修正了過去其他魔法牌遊戲過程過於靜態沉悶，還有強卡絕對優勢的2大缺點。另外這款「石器魔法牌」的最大特色就是每張牌都有其很獨特的個性和功用。所以在遊戲中感覺就很像漫畫中所說的以牌交朋友喔！！

《石器魔法牌》的4大牌種

1 領袖卡

領袖牌是一組套牌的靈魂，每組套牌都要有一張領袖卡否則是無法進行遊戲的喔！！而且領袖卡會決定整組套牌的作戰風格，因為召喚和領袖同屬性的寵物較為容易，而且領袖牌雖然攻擊力不高，但都會具有比一般寵物卡更強大的異能。所以囉，一張強力的領袖牌，是一組好的套牌中不可或缺的！！！



如：標號157號的「得比」這張牌會使用防禦咒文，讓整副牌的總體防禦力可以作有效的提昇。

2 寵物卡

寵物牌是《石器魔法牌》主要的戰鬥牌種，在基本攻防數值上就凌駕領袖卡許多，地、水、火、風、無五大屬性的寵物牌個有其不同的個性與作用喔！！就讓我們來看一看各屬性有何特色吧！

以豪快攻擊力粉碎對方的火系寵物卡

《石器魔法牌》第一彈的系列名稱叫作「火神之怒」，在本系列中的火系寵物，相同等級會很明顯具有比其他屬性更強悍的攻擊肉搏能力，而且異能上也以增加攻擊力為主，本系列最珍貴的「唯一卡」火燄魔神翟貝里恩，就是擁有極張攻擊力超過60點的超強卡(一般寵物牌的極限攻擊力不會超過30點)，但火系寵物牌唯一的弱點是防禦力很弱，所以囉，是適合篤信「攻擊是最佳的防禦」的玩家使用。



如：標號106號的「火燄魔神翟貝里恩」擁有無人可匹敵的瞬間攻擊力，是本系列最珍貴的王者之卡。

講究快速和擾亂的風系寵物卡

風系寵物攻防數值有中上的水準，不過風系寵物真正的拿手好戲卻不是肉搏作戰，風系寵物給人一種速度極快的感覺，可說是採用速攻戰術的不二選擇，除了速度以外，讓人不勝其擾的擾亂戰術，更是許多玩家的最愛，不過風系寵物最怕火系寵物硬攻，火系寵物硬攻之下，風系寵物可得躲好囉



如：標號23號的"貝洛賈克洛"雖然等級不高，但他的異能『糾纏』可是會讓對手萬分的頭痛喔。

安定感十足的地系寵物

地系寵物擁有過人的防禦能力，雖然極限攻擊力是各屬性中最弱的，但卻能很有效的阻擋對方的攻擊，一直撐到召喚出高等級的地系寵物，再用地系特有的聯合攻擊一舉取勝，適合個性保守缺乏安全感的人使用，不過光靠地系寵物還是很難給對方致命的一擊。



如：標號53號的"石龜"其特技絕對防禦，讓石龜成為本系列防禦力最強的牌，除了少數高等級的牌，要打倒他可是不容易的喔。

回復力極強的水系寵物

水系寵物擁有強大的回復能力，往往有種打不死的感覺，高等的水系寵物甚至可以復活已經陣亡的寵物，而且水系寵物具有超強的屬性攻擊力，是火系寵物最大的剋星，只是基本攻防數值偏弱，所以也很難成為進攻主力。



如：標號90號的"伊古尼"擅長回復的水系寵物是打中長期戰鬥玩家必備的喔！

不按牌理出牌的無屬性寵物

沒有任何天敵的無屬性寵物，在這一系列雖然數量較少，但其異能往往令對手不寒而慄，莫名其妙的喪戰鬥力、或是無法阻擋的攻擊，都是戰鬥中絕佳的選擇，無屬性最大的缺點就是數量少，召喚困難，所以要用得好可是不容易的喔！！！



如：標號150號的"黑魔力"雖然是無屬性的寵物，卻擁有種古怪的特殊異能「恐懼」讓對手不知所措。

3 道具卡

道具牌可以在分為擾亂用道具牌與強化用道具牌，擾亂用道具牌裝置在對方身上可以降低對方的基本能力或消除對方的異能等等，而強化用的道具則可以提昇領袖或寵物的能力，在雙方實力差不多時，靈活使用道具卡就可以達到彼消我長的效果喔！！



如：標號284號的"火的寶珠"透過道具卡可以大幅度增加寵物的能力，打破僵局。

4 事件卡

事件牌是「石器魔法牌」中使用自由度最高的牌種，雖然事件牌使用一次就要丟棄，效果也不會持續，但確可以在極短的時間內產生極大的效果，因此在「石器魔法牌」中除了寵物之間的戰鬥，事件牌上的過招也是非常精彩有趣的喔！！



如：標號172號的"火的魔法陣"火系寵物在發動攻擊時施放"火的魔法陣"可以收到毀滅性的效果喔！



趙雲縱橫天下．天下必可一統

三國趙雲傳之縱橫天下

古代神兵利器完整呈现

超強的武器煉化系統，並將十餘種神兵利器，七寶刀，吳王劍等歷史名器完整重現!

超炫魔法必殺隆重登場

神秘的魔法及必殺技大開殺界，在詭譎多變的戰場裡，應該掌握身懷絕技的機會，在戰場中大顯身手，爭做三國英雄。

歷史戰爭場面歷歷在目

白帝城救主，陽平關大戰曹真，平南蠻，擒孟獲，天水關大戰姜維等，飽讀三國故事的你，是否想親臨感受這一幕幕歷史時刻。

氣勢磅礡武將捉對廝殺

趙雲其一生參與大小戰役無數次，身為三國第一智勇雙全武將，武將單挑銳不可當，在亂世中惟有真本事才能勝出。

改變歷史趙雲力挽狂瀾

雙結局劇情，細膩的情感體驗，而身在其中的你應把握改寫歷史的機會，重新振興漢室，完成雄心霸業，做三國第一武將。



第三波資訊股份有限公司

http //www.acertwp com.tw/game/



秦殤
PRINCE OF QIN
風蕭蕭兮易水寒，太子復仇兮兵馬戰
秦王朝原始風貌真實重現
復秦記
扶蘇之怒·五行之謎
第三波資訊股份有限公司
object



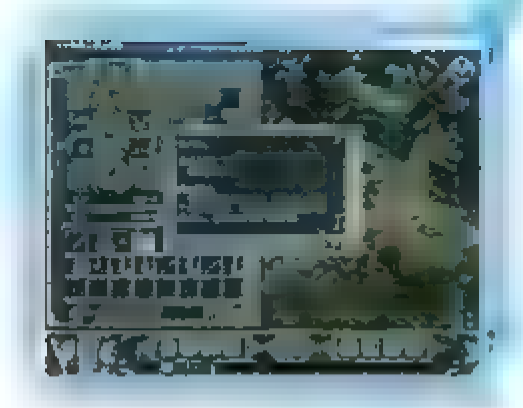
一款可以滿足您戰鬥和征服的欲望、逗趣又詼諧的三國爭霸！
蜀
蜀
爭強爭鋒爭勢力，拼錢拼權拼經濟！
搞怪搞笑有搞頭，鬥陣鬥智又逗趣！
報數
三國演義
WOW!! SANGO STO
遊戲特色
尼奧科技有限公司
Nice Play



不滅傳說
LINGERING TALE
冒險 感動 創造我的不滅傳說
代理發行 Http://www.uczone.com
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co., Ltd.
服務電話：(02)2218-1132 分機：14
台北縣 231 新店市民權路98-1號14樓
Game Dragon

玩線上遊戲的真諦~解謎

Quest：達成Npc的委託



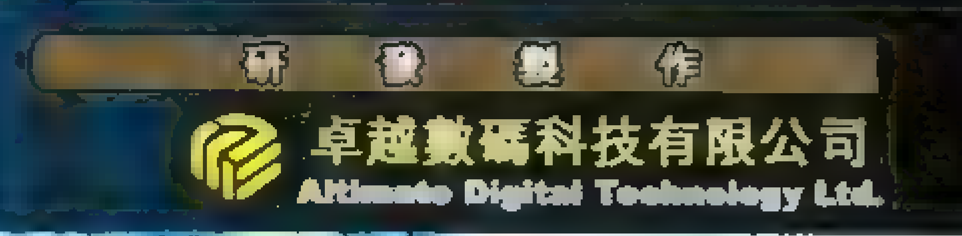
遊戲歷險的開始：邀請朋友一起打怪練等級，線上聊天交友，完成NPC的請求，Quest為你創造不滅友誼的開始。

Mission：完成章節的任務



努力訓練等級，野外尋寶，解謎完成任務，患難同行的夥伴，要闖Mission，智慧必備。

最新消息請上不滅官網：http://Lt.uczone.com
還有GM等你參加不定期舉辦的線上活動唷！




軟體世界 智冠科技股份有限公司
深入錯綜迷宮陣營
解開失落黑暗封印
魔域空間
TALES OF

奇幻世界種族大融合　六大魔法狂放鬥陣



奇幻世界多重種族　遊走迷宮般的奇幻場景，組織不同種族的另類冒險隊伍。

劇情時間限定系統　分秒必爭的限時任務，拉緊你的神經準備接受挑戰！

拉吧式攻擊時間點　攻擊指數全憑玩家手氣，累積怒氣連環痛擊難纏怪物！

魔法修練系統　經驗累積晉升超猛魔法，相生相剋魔法大不同，巧妙搭配除魔無往不利。

可拓展規模的武器店　擴充武器DIY，只要擁有神秘道具，武器店也能輕輕鬆鬆升級。



代理發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
研發製作
萬智源電腦軟件有限公司
在勇氣與夢想中，一起墮落與飛翔……
命運的輪子運轉了沉眠的行星、神秘的雙月、
飛行的城堡、黑暗的魔窟、背叛的最初印象、以及無止盡的思念……，
在交織錯節的因與果之中，
所有的一切，向著17歲的少年襲來……
最初幻想
FIRST FAERY



點燃你玩遊戲的最初感動
屬於少年們第一次的FF華麗登場
飛翔的天空之城
藝術精緻營造融合現代、科技、古典的幻想真實世界，
空中之城、地下魔窟、中世紀古堡，色彩絢爛，氣勢恢弘令你歎為觀止。
閃耀的埃拉魔法
裝備聖、炎、雷、冷、風、火、土等七種屬性的魔法能源埃拉珠，
閃耀出光彩奪目、千變萬化的魔法攻擊，感受豐富戰鬥的快感與過人樂趣！！
消失的龍與騎士
史詩般幻想愛情、冒險故事，
龍騎士、精靈、神族、龍族、人魚、幽靈、與機械人交織的感人情節，
呈現電影般浩瀚的感動氣勢！！
蒙蔽的事實真相
充滿激情與希望的華麗幻想，掩蔽了歷史與殘酷的面目，
憑藉智慧與勇氣，屏除迷惘與誘惑，你能否揭開隱藏在傳說下的事實真相？

ABO2工作室

美麗花神施展紫色魔法



浪漫愛情RPG冒險遊戲芬芳上市

花神圓夢 送花心男女~心心香印瓶

玩【花神傳說】就送你～【心心香印瓶】

在花神愛的見證下，

種下象徵夢幻與希望的薰衣草種子，

讓等待的愛情芬芳落地！

花神傳說

深情百度煉　眞愛芬芳轉世

【淒美的愛情故事】最催人熱淚的仙界戀歌，考驗眞愛前世繫今生！

【衆群芳互相爭妍】媲美【紅樓夢】之十二金釵，衆花神傳奇的前世迴異的今生。

【炫麗的戰鬥方式】薈萃珍貴花神之血的神奇花神劍，獨步四大星宿召喚獸神功。

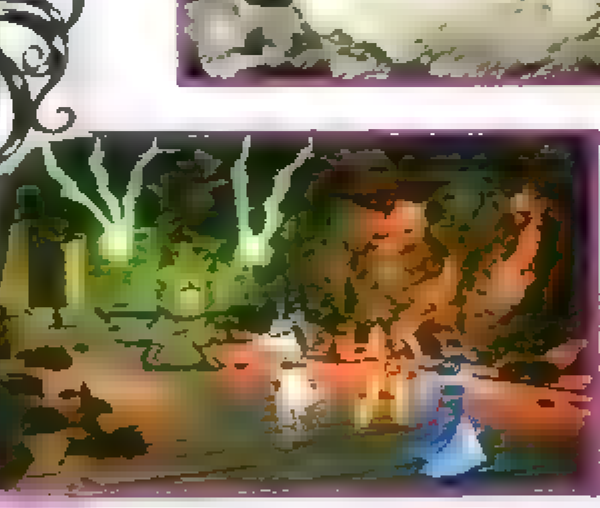
【遠古的神幻怪獸】中國古典神獸戰鬥大全，挑戰爲之喪膽的地獄使者，傳說五行獸。

【3D地圖精緻多變】如詩如畫的江南場景，豪氣壯闊的塞外風光綺麗呈現。









薰衣草　一愛的秘密

英文名稱 Lavender ，色澤呈浪漫的紫色。

被人稱爲「寧靜的香水植物」，開花期是6月~8月

它的花語是「等待的愛情」，原產地爲地中海。

目前以法國普羅旺斯與日本北海道的富良野最爲著名

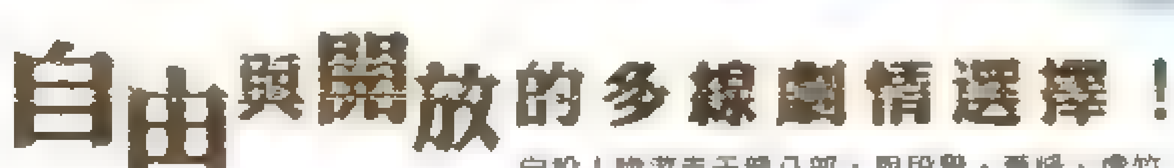
它淡而清澈的香氣給人心境上的和平。

素有「芳香藥草之后」之稱。


慕容復
誰能挑戰姑蘇慕容?!
以彼之道，還施彼身，天下武學，盡歸慕容
姑蘇慕容號稱武學兼修百家之長，
專以對手成名絕技取對手性命：
「以彼之道，還施彼身」，
讓天下驚駭，令英雄喪膽，
問天下間有誰可以盡窺武林各派絕學？
乃至降龍十八掌、少林七十二絕技、
易筋經等各項不世神功？
有誰可以撼動慕容世家的傲世傳奇？
等你挑戰姑蘇慕容，
武林波瀾再起！

招式與心法的武學極致攻略！

武功絕招搭配內功心法，任你用北冥真氣發動一陽指、打狗棒法，找出完美配合的心法、招式，發揮震天武學神威，挑戰慕容武林傳奇！



自設人物遊走天龍八部，與段譽、蕭峰、虛竹是敵是友？是否投效少林、丐幫？在天龍的世界中，你將成為怎樣的英雄、梟雄？



英雄與命運的劇情參與定奪！

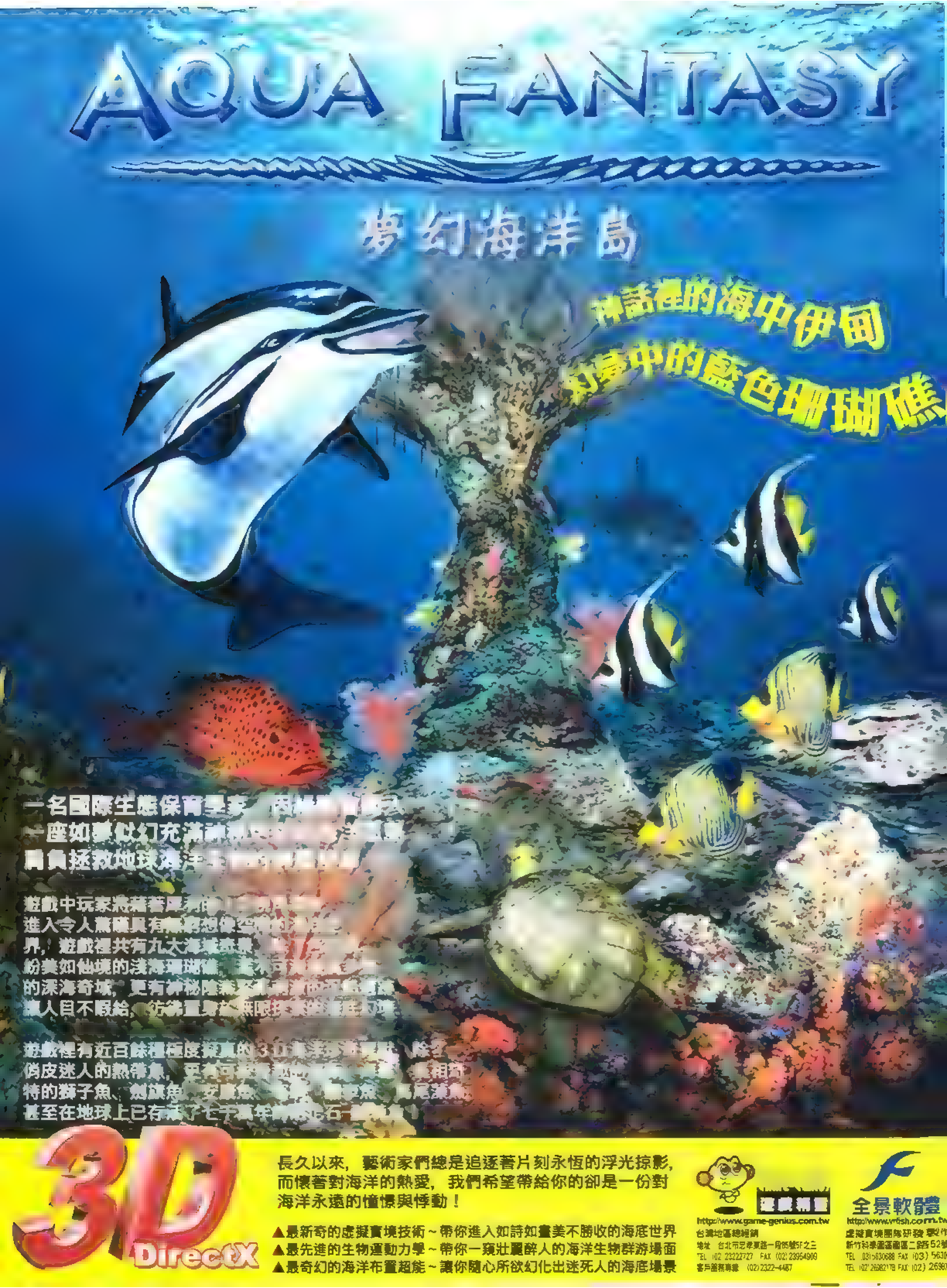
看虛竹巧破珍瓏棋局？與蕭峰血戰聚賢莊？任你牽引定奪原著劇情，英雄命運將有意想不到的重大突破！

團隊與機智的戰鬥運用巧妙！

與天龍人物結伴共赴各式驚心動魄的決鬥會戰，依不同的戰鬥目標設定人物攻擊型態，應變組合強勢隊型！



軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com　http://智冠.TW　www.gamedreamer.com.tw


AQUA FANTASY
夢幻海洋島
神話裡的海中伊甸
幻夢中的藍色珊瑚礁
3D
DirectX
長久以來，藝術家們總是追逐著片刻永恆的浮光掠影，而懷著對海洋的熱愛，我們希望帶給你的卻是一份對海洋永遠的憧憬與悸動！
▲最新奇的虛擬實境技術～帶你進入如詩如畫美不勝收的海底世界
▲最先進的生物運動力學～帶你一窺壯麗醉人的海洋生物群游場面
▲最奇幻的海洋布置超能～讓你隨心所欲幻化出迷死人的海底場景
http://www.game-genius.com.tw
台灣地區總經銷
TEL (02) 23222727 FAX (02) 23954909
全景軟體
http://www.vrfish.com.tw



提供最完整詳細的石盤攻略

為了招攬顧客，仙人邀請蕾蕾公主和小喬為攻略圖書館造勢～

呼呼！這一次一定賺翻了～

想像圖

…

…

奇怪～

怎麼都沒人來？







軒轅劍肆 劇情攻略

[illegible]

韓楚邊境

無名山丘

紀元前二一八年，秦始皇完成天下統一次年，抗秦殘黨的勢力，幾乎消滅殆盡…由姬伯常所率領的墨家弟子，屈娴、季子耕和水鏡四人探得秦軍的「踏弩」部隊正大肆搜索墨家大寨行蹤；由於秦軍大量運用機關部隊，使得分裂後的墨家形勢愈加險峻。

水鏡探查師兄行蹤時，意外眼見宋衍、田閔遭「踏弩」部隊追擊，宋衍中箭落馬慘死，而田閔也陷入險境…水鏡急欲趕往援救，但遭姬伯常阻止。水鏡心生不滿，獨自走下山丘時，屈娴隨後追至苦勸；姬伯常和季子耕追上時，表示他二人會前往搭救，但囑附水鏡和屈娴儘速趕回大寨，向夫人稟告情勢危急。

水鏡與屈娴往山丘下方走時，會開始遭遇秦軍及其它怪物襲擊；山徑閃閃發亮的地點可分別撿拾到煤炭、金屬與木板等，這在往後開啓「天書」功能之後，可用以建造屋舍之用。


建材嫌少不嫌多

墨家大寨

寨前見到中行燕師兄，並詳告探勘敵情結果；得知墨家夫人親自協助修繕工事，應可在大寨內找到。寨門附近有陶孟、朝露、曹秀和劉少四人熱烈討論逃命賽跑能耐，猜對可獲跌打藥酒。四人賽跑的結果是採隨機方式，故勝負不定；不次的找陶孟可持續到猜對為止。乃風師姐在找六隻闖進寨內的狗狗，幫她抓獲呆呆、大大、小黑、小白、胖胖和心貴之後，獲得建木干結業。


▲可以到環保署上班了

修理寨門的鍾共需要塊木板，在倉庫附近的烏由剩了塊木板，向他要來並交給鍾共，獲得解毒草。回頭在主廳屋旁見到小桃手傷，向鍾共要得亂傷藥，回頭再幫小桃敷藥治傷，獲得建木干結業。走至倉庫邊時，水鏡看指先前即看過很多特殊的木製機關發箭，何不用來對付秦人的機關部隊；屈娴則指係墨老師祖曾親下禁令運用，水鏡決定要向夫人建議。

這段劇情會自動發生

墨家主廳內見到衛茵和許攸，謂夫人正在寢室歇息，水鏡急沖沖要上樓稟報夫人軍情。上了二樓寢室見到夫人，詳告預備移防的急迫性，夫人當即決定即刻移防大寨，但須待姬伯常與季子耕二人返回。水鏡問及墨家機關術，但夫人則不發一語，屈娴遂將水鏡硬拉至樓下，囑其先回房等候，待她向師兄回報任務，有話相告。


這位夫人可是大有來頭

進入墨家女子廂房二，屈娴重申不運用機關術乃墨家禁令，請水鏡莫再為難夫人。水鏡想起夫人寢室有「黑色竹簡」，不定上是機關術的祕密，遂急著要去弄清楚，幸為屈娴軟性勸阻。

深夜時分，水鏡輾轉難眠，起身要找夫人弄清楚。到主廳二樓再見到夫人並提出質疑，夫人乃展開一番勸慰，並託水鏡一事，指有一份竹簡，記載著墨家機關術的祕密，為防外流而藏匿在西南方的山洞裡，請水鏡即刻去取回。

消元洞

在洞中所見的「封印之蛋」可提供存檔之用，所取下的封印之蛋，則在往後進入雲中界的鳳凰洞時，可用以召喚轉生已死的魔王級怪物。水鏡獨自殺入洞內並打敗紅巨黏怪後，於寶箱中取得「綠色竹簡」，而夫人也於此時現身，謂此番只為鍛鍊水鏡實力，餘者待返回大寨再細說從頭。



▲單對單打得有點辛苦

墨家大寨

回到主廳二樓時，夫人指竹簡乃辭世的夫君所留，記載傳習自墨家老祖的戰略、戰術、思想及研究魯班機關術的心得，囑其日後需好生看管；只因墨家隨時有覆滅可能，希望水鏡能帶著它並好好活下去，並潛心研究竹簡，他日或能以機關術抗秦。



▲還不到燒紙錢的時候

返回女子廂房時，屈孄尚且熟睡中。翌日，屈孄吩咐要協助移防工事，衛茵則進屋指姬伯常已返回，但季子耕則告犧牲。進入墨家男子廂房二，眾門人皆怪責，儘管救回了田閔，但若非水鏡堅持要救人，姬伯常也不致有此下場。淳于醫官指姬伯常傷重，但眼下已無生命之憂。虞紫傳報夫人有要事相商，請眾人往議事廳，水鏡則單獨留下看顧二位師兄。

水鏡於師兄榻前因自責而長跪不起，數個時辰過後，虞紫傳報夫人稍後即將探視二位師兄，並轉達屈孄有要事相告。返回女子廂房中，屈孄指夫人有令，她與幾位師兄即將參與重要任務，能否生還猶未可知，勉勵水鏡要聽從夫人指示，莫為門人增添麻煩。屈孄等人離開後，墨家大寨開始移防；但甫安頓即探得「鷹羽」部隊逼近的情報，故而再度被迫移防至韓國邊境的一處荒山之中……

韓魏地區

墨家大寨

水鏡於房中與虞紫談及師兄們所發現的古墓，忽而想起竹簡之事；虞紫告以淳于醫官似懂得數國文字，可往探詢。醫生廳所見到淳于醫官，他指竹簡係晉國文字，但恐怕得往洛陽一般的大城，才能找到識得的學者。

醫官想起夫人正乃晉人，不妨可往請教；探得屈孄等人是往執行刺殺秦皇的任務。返回女子廂房後，水鏡興起前往洛陽之念，遂就近向虞紫商借通行令牌。走出大寨門口，謊稱替虞紫外出採買，即可步出墨家大寨。



博浪沙前段



▲極為壯觀的秦皇車隊

此係秦皇所建馳道，半途見有投石機具，水鏡乃暫躲一旁觀看。隨即有位公子與一名力士現身，商討以「石彈車」刺殺秦皇的計劃，力士並力催公子儘速脫身而去。待秦皇正軍行經埋伏地點，力士即發射巨石攻擊，但遭秦軍一紫面老人瓦解，力士重傷逃生，而秦軍則展開搜捕刺客行動，水鏡遭受池魚之殃，一路殺至博浪沙後段。

博浪沙後段

途中遇見先前脫身的公子遭秦軍攔截，水鏡上前誅殺秦軍，但卻招來更多的追兵。連戰三回之後，幸有屈孄等人現身解圍，中行寨即命抄小路逃離此地。

▲砍頭三人組首度隆重上場

博浪沙後段

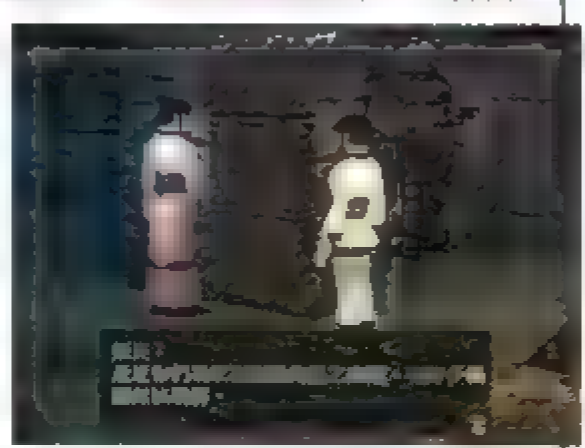


中行寨於墨家正廳向夫人稟報任務失敗的原委，全因水鏡出現於現場，任務被迫半途而棄；禽兒則力主嚴懲水鏡。公子挺身替水鏡說項，他名為姬良，父祖皆韓國累世公卿；夫人聽聞秦軍中的紫面老人係赤松子，指水鏡反倒救了大夥一命，功過相抵。得夫人允肯，姬良得於大寨小住數日。

因水鏡乃私自外出，遭禁足月，擔心竹簡之事難以進行時，豁然想起姬良或識得晉文，決定找他試試。出得房門，聽聞大寨後方守門人指姬良已進入古墓研究機關，遂進入古墓一探。

韓國古墓 第一段

古墓內見到姬良，他因係韓國人士，故被請來協助破解古墓內機關，水鏡乃與之同「盜墓」。姬良方才破解一道機關打開後方石門，二人遂進入石門探險。



▲自此與墨家結下不解之緣

韓國古墓 第二段

啓動雕像機關可打開內中一道石門，但門後有怪物會觸動另一頭的機關再關上，連帶入口的石門也被緊閉；二人無奈，只得暫時分頭找尋出路。

水鏡再啓動機關一次，但同樣遭門後怪物再關上；回頭找姬良時，水鏡忽想起竹簡之事，姬良聞後指與古墓主人所使用文字類似，且忽然不見了人影；水鏡觸摸奇異光芒之外，與姬良一同置身於竹簡中的世界…

天書世界

姬良研究竹簡後，發現此乃是壺中仙贈與墨家弟子輔子徹，亦即遭赤松子殺害的墨家夫人之夫君之作。他於兩百多年前在其中群載機關奇術、鬼谷兵法與墨家思想，但得花時間解讀才行。水鏡檢視天書世界一番之後，姬良指石碑乃壺中仙所作，記載有發展天書世界的方去，水鏡急著尋找出口，由茅屋前方的奇異光芒返回人間。



▲神秘意味濃厚的天書世界

韓國古墓 第三段

返回古墓時，發現入口的石門已開啓，但旋即遭不知情的屈媚誤觸雕像機關而再度關上；姬良返回主張繼續前進，他請屈媚觸動機關打開石門，迅即將門後的怪物收伏至天書竹簡。(天書功能啓動) 往前地上有兩座燭臺，點燃之後打開密門與石碑，忽而跑出在博浪沙身亡的砍頭三人組，並匆忙的尋找出路而去。

韓國古墓 中央墓室

此地再見砍頭組，趨近棺槨時，由棺中竄出墓主長壽君，打過陣並變身為骷髏妖。長壽君戰敗後，砍頭組也尋獲建造古墓的燕人白灰，終能尋獲古墓出口了。



此間的鬼魂呂凱會出考題試試水鏡的成語能力，題皆答對可得神秘果

一.俯首貼耳(答2)

二.吳儂軟語(答1)

三 破瓜之年(答2)

韓國古墓 墓室密道

打開盡頭的兩座雕像機關可打開大門，內有石碑機關可打開出口石門；盡頭前的白灰指穿過大禹水道即可出古墓。

大禹水道

穿越水道走出黃河地下之後，砍頭組也已走出古墓；姬良要往洛陽打探力士下落，目要進一步探求機關術的線索；他有位父執輩倉海君居住洛陽，或可知悉力士近況。水鏡因執意要一同前往，屈媚只好一路伴同。

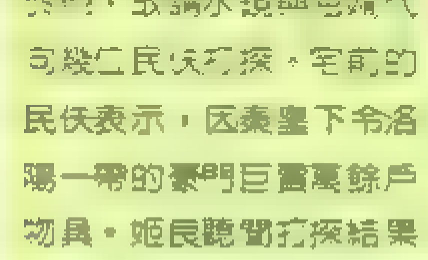
洛陽城

洛陽城外遇見一名楚國商人遭賊寇攔截事件，打跑賊寇並婉拒商人謝禮。入城詢問重氏館舍所在，只要跟著他走即可抵達；到得郡驛館舍前，卻遭守衛阻攔。館舍前有名神秘乞丐，水鏡被他所騙，乞丐轉眼不見。



▲要用心掌握神秘乞丐行蹤

倉海君宅前有秦軍看守，姬良擔心爭敗牽累於他，故請水鏡與屈媚代為向附近民伕打探。宅前的民伕表示，因秦皇下令洛陽一帶的豪門巨富萬餘戶，一律遷居秦都咸陽，工人正在搬遷宅內物具。姬良聽聞打探結果，決定一同去向看守的秦軍打探進一步的消息。倉海君宅前的秦軍指倉海君不在宅內，所有遷居咸陽的人，俱都暫時集中於郡驛館舍。

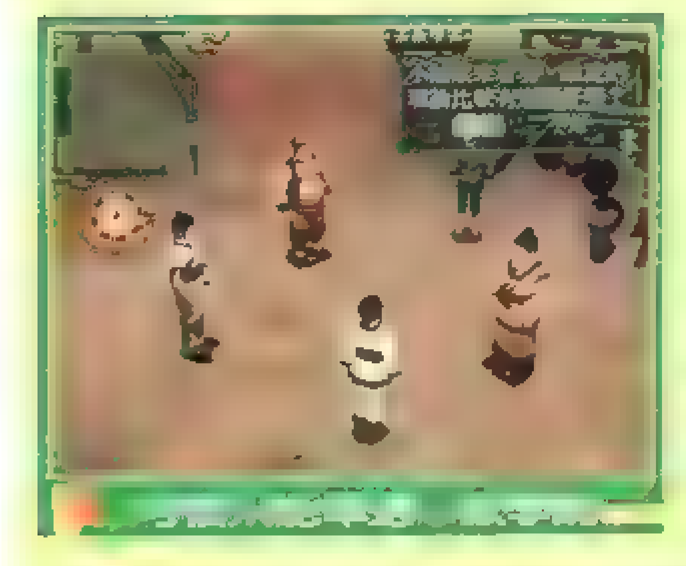


城北再遇神秘乞丐，他這一回使出絕招，竟在眼前慢慢的消失了…有位父親黃榮在找孩子小強，在河邊樹下找到小強以後，回頭告訴黃榮消息，河邊樹底下即可見父子倆團聚。



不能以縮頭烏龜視之

廣場有四名不同派別的學者，正在討論當今的君主應該以何事為首要目標：(只能擇一回答)。



贊同墨家學者—得元氣妙丹
贊同道家學者—得[illegible]之書
贊同儒家學者—得金禾子
贊同法家學者—得[illegible]

男子林放在尋找弟弟林原，據說被官府抓去建造秦皇陵墓，但卻毫無音訊。水鏡答應幫忙留意林原下落。館舍上方樹下有名創家學者，前去聽他講學之後，獲得[illegible]丹。館舍下方屋前的[illegible]頻頻救命，指家裡出了妖怪，嚇得不敢回家，進屋見到無頭鬼，但卻發現是洪明所假扮，因母疾無錢可醫，偷錢被抓才出此下策。姬良暫且收入天書帶他出門，屋主哭財給贈銀一百錢。

一.收下一百錢—將錢轉贈洪明醫治母病。

二.拒收一百錢—到洪明家中獲知其老夫人需以「千年人蔘」治病，到藥鋪得知人蔘已賣予梁員外，郡驛館舍二樓找到梁員外，無論「欺騙他」或「說明真相」都可取得人蔘，帶回給洪明醫治母病，得[illegible]。

到郡驛館舍指名找滄海君，侍衛入內稟報後[illegible]才獲准進入。一樓的高員外「為賭大」，可藉機小賺一筆。二樓遇見嘉嘉的父母急著找外出的孩子，在創家學者上方屋前可找到正與仔仔遊玩的嘉嘉，囑咐他返回館舍之後，仔仔致贈神秘果。回到館舍二樓，嘉嘉的母親將送給你傀儡。館舍二樓的滄海君獲知姬良脫險的事由經過後，邀至一樓細說：得知力士平安奔至江東，並投靠當地豪傑。



▲收與不收的結果不一樣哦

滄海君意欲引介項燕之侄項伯與姬良結識，姬良答應到城內找客棧投宿等候會面時間。進入洛陽酒樓投宿以後，水鏡主動要前往通知滄海君下榻之所；姬良建議由屈娟陪同，他則趁機鑽研竹簡文書中「石碑」的內容。

水鏡往館舍通知滄海君，同時獲知秦皇為求永生不死之道，車隊如今已至東海附近的之罘山，囑其轉達姬良訊息。返回洛陽酒樓時，見姬良在潛心鑽研石碑，並苦惱竹簡中所記載之「世界盡頭」意義。水鏡告知秦皇動向，姬良則憂慮有赤松子在旁，暗殺難以奏功。姬良並提議要往洛陽東北尋找魯班建造的船屋時，酒樓老闆傳話指滄海君有請三人至館舍一趟。

館舍再見滄海君時，旁邊之人乃城外所救之楚國要人，也正是項伯；滄海君有意透過他牽線，讓姬良得與暫避江東的項梁結識。滄海君指城西安桌曾說，近百年來黃河改道無數，魯班當年停泊之船屋恐早已湮沒，可找他問問。



▲進入魯班遺跡的關鍵人物

城內找到安桌，他有一祖傳安卷，記載了五十年前有位少年乘機進入魯班遺跡的秘密，可交予試試，得安桌卷。姬良想起要請項伯設法替安桌贖身，遂至滄海君宅拜訪項伯。項伯聞言即命管家朱老全權處理，並言及秦皇抵達之罘山後，不僅派遣大批士兵往東方海域尋找，且僅留少數衛兵在之罘山靜待神仙降臨；水鏡當即躍躍欲試，但未獲回應。

魯班遺跡入口

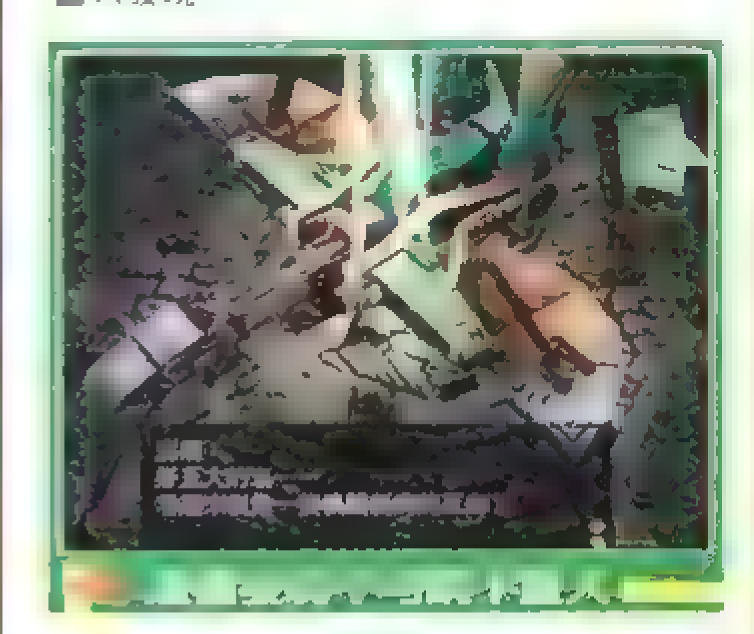
姬良直指秦皇所為乃陷阱，可不必理會，首要乃是尋找機關術線索（進入後總計有二十場戰鬥，過後即不會遇敵）。

魯班遺跡迷宮－B2

經過遺跡通道、魯班船，到遺跡迷宮B2時，看似魯班兩百年前的書簡房，姬良指石碑是古老的魯文，決定在此詳加研究；這段時間，水鏡與屈娟則可四處逛逛，至於水鏡念念不忘的行刺秦皇良機，姬良則應允研究過後再行解釋。

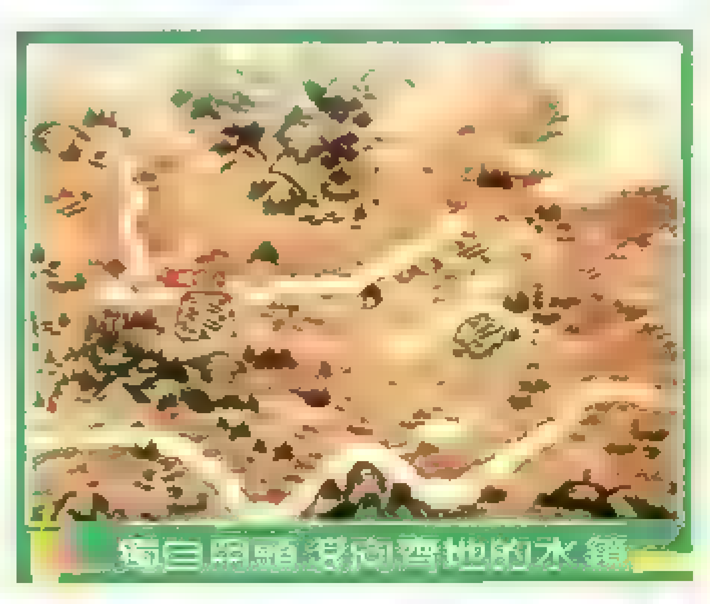
魯班遺跡迷宮－B3

水鏡與屈娟來至B3時，發現此間才是遺跡的中心，並見到機關製成的巨鳥；水鏡請屈娟在此等著，她則返回告知姬良此重大發現。



魯班遺跡迷宮－B2

回到書簡室告訴姬良以後，水鏡仍不忘追問刺秦之事，雖經姬良一番闡述近來思索結論，水鏡仍然無法接受。在姬良趕往探視機關鳥後，水鏡暗下決定要往東海一趟，以親眼確認是否真係陷阱。下定決心的水鏡，遂獨自一人往齊地出發。



獨自[illegible]向齊地的水鏡

齊地地區

臨淄城

城內第二度遇見神秘乞丐，他又跑了；凱姑娘出售琥珀項鍊，但得一千錢。酒館老闆指郡尉有令，凡無「身分竹牒」者，概不准住店投宿；店內並見識到郡尉豢養的「法家狗大人」。步出酒館遭逢郡尉責難，幸有魯遲現身解圍，並承諾幫忙辦理竹牒，囑咐先往留天吏所等候他。

進入嗇夫吏所求見魯遲，聽聞官吏所談論「黑貓」乃暗指秦皇，一名秦兵聞訊入屋詰問，卻遭水鏡一擊身亡；魯遲返回吏所，指秦皇獨自在下棠山的封神台靜候神仙造訪，並指姜太公墓位於封神台下一處秘密龍穴之中，或可由龍穴直抵下棠山頂的封神台，辦理好身分竹牒之後，可往東海濱探密了。



東海濱

水鏡急欲解開「龍鯉明珠」之謎，但卻不支而睡至半夜方醒，巧遇退潮而現出龍穴入口；屈嫻此時趕抵，意指姬良煉出「追跡玉鵲」，故能一路追至此地，而姬良則留在魯班遺跡試圖修復機關鳶；既攔不住水鏡，屈嫻只好一同行動。



▲進入魯班遺跡的關鍵人物

姜太公墓

經過龍穴前段到此，屈嫻強欲攔阻水鏡往前，反倒遭情急的水鏡擊昏，之後，水鏡即獨自勇闖龍穴。

封神台

到得封神台，果見秦皇隻身在此，水鏡當即發動突襲，但卻反無招架之力，秦皇計誘墨家弟子前來行刺，欲以水鏡為餌，以引出更多的墨家門人好一網打盡；屈嫻此時現身從後背一劍刺入秦皇胸膛，但修得妖術的秦皇卻反將屈嫻震成重傷，並改變心意而將屈嫻當成誘餌：揚言如欲救人，三日後即往臨淄王宮吧。



▲難得與秦始皇同台演出



東海濱

水鏡苦無對策，揚首忽見姬良駕駛機關鳶前來；他願意協助救出屈嫻，但得先找合適木材修復機關鳶的軸心部份；暫將機關鳶收入天書後，姬良推測竹簡隱有前半部，是有關秦軍「踏뾏」的巨型機關術。

臨淄城

到木匠家中詢問堅硬木材如「萬年神木」者，阿木指神木生長於齊國郎墨，但在五百年前的一場大火過後，出現一道深不可測的裂縫，剩餘樹根已盡皆陷入地底，而裂縫即位於此城的東南方。



魯班遺跡



▲兼具靈性與妖性的神木

迷宮內有兩處棧道需先啟動機關才能前進，地底盡頭有千年神木精看守，需戰勝它才能取得「萬年神木」。

▼這個救人點子挺不賴的





此刻的臨淄王宮，秦皇正以屈嫻為餌，誘引刺客現身；姬良與水鏡則駕駛修復後的機關鳶前來，並成功的將遭綁縛在巨柱頂端的屈嫻救出。

機關鳶飛行途中，遭遇浮在半空的秦皇攔截，姬良識破他乃是赤松子所假扮，而在琅琊台修道的，才是真正的秦皇；一人不敵而遭赤松子收入了另一個世界。

雲中界

張良機關鳶遭一群怪鳥拖走，需先取回才行。負傷的屈嫻暫居天書之中，姬良和水鏡往前進入一塊漂浮的巨石。

幻影迷宮

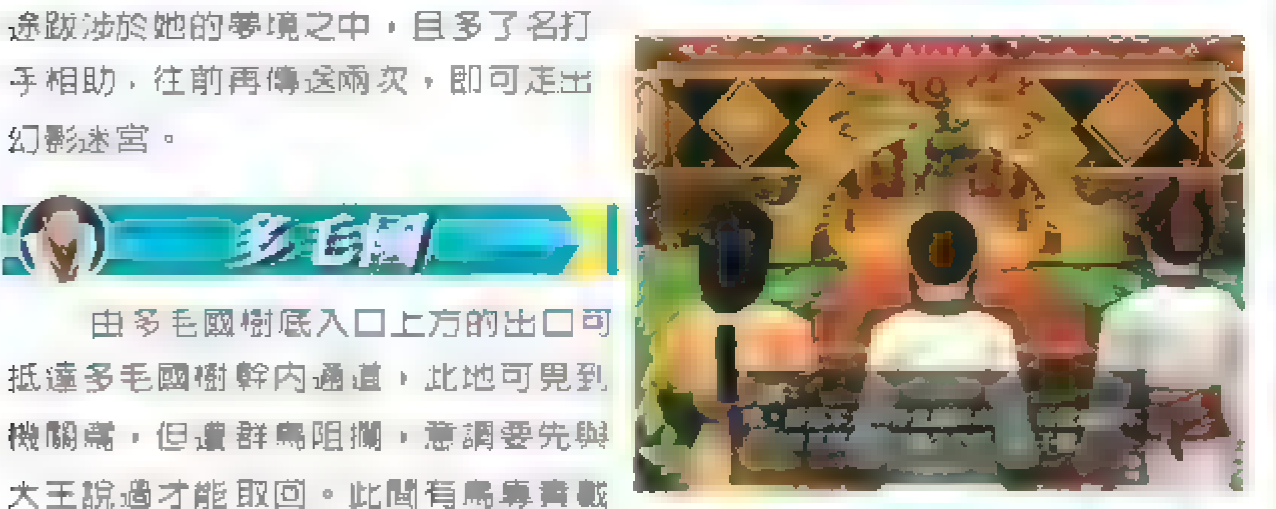
迷宮內的奇異光芒可在不同的區域間往返傳送，且會不時的出現過往所經歷過的事件幻影；跟著愛闖禍的心水鏡走，會持續出現新的奇異光芒。前進到墨家大秦會還遇秦皇幻影，直到前行至看見姬良要與水鏡一同冒險的幻影時，姬良才發現此係屈嫻的夢境；當即喚出屈嫻後，可免長途跋涉於她的夢境之中，且多了名打手相助，往前再傳送兩次，即可走出幻影迷宮。



▲挺逼真嚇人的夢境

多毛國

由多毛國樹底入口上方的出口可抵達多毛國樹幹內通道，此地可見到機關鳶，但遭群鳥阻擋，意謂要先與大王說過才能取回。此間有鳥專責載送鳥民往返中間樓層與王宮入口，將多毛國逛了個遍，且與所有鳥民交談過後，進入頂端王宮即可見到大王。鳥大王竟是個機關人，操控的是疾鵬，聞聽得輔子徹的夫人商紋錦尚存活人世，當即蹦出了機關外殼。

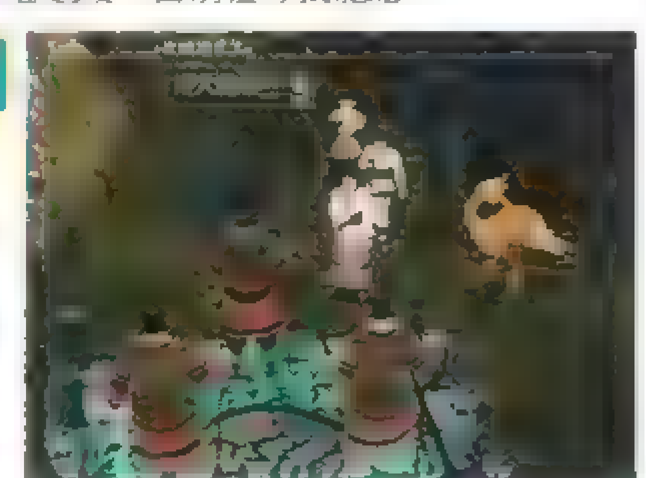


▲疾鵬再度應邀粉墨登場

疾鵬堅持不交還機關鳶，但若能前往西南方的[illegible]肥，見會考慮歸還，三人被帶往高級客巢休息過後，當前往尋找肥肥。

鳳凰洞

進入洞內見有一隻肥鳥飛過，根據復活鳥之言，此即肥肥是也。洞內有處轉生台可召喚死去的多毛民，復活鳥好心讓給「封印之蛋」進行召喚，但卻喚回砍頭組；經復活鳥提醒，決定先返回多毛國客巢休息，再找大王商量看看



▲這個轉生台可以善加利用

回頭在洞口附近見到肥肥，可牠卻不願返回多毛國，只好空手而返了。（找復活鳥並花費數量不等的封印之蛋，即可召喚總計有九個的死去怪物，並成為天書中的居民。）

多毛國

回到王宮內的高級客巢休息過後，小白指大王正召開作戰會議；抵達閱兵台時，疾鵬正大談「討魚大計」，身旁則站立著被赤松子弟子犀衍送至此間的項籍；姬良三人參予討論過後，最終決定依項籍計畫而行，採取直接登陸攻擊的方式。疾鵬並賜予項籍「子羽」，日後並改稱為項羽。

返回客巢一陣後，小白又傳話疾鵬有請約見；疾鵬因放心不下，意指若願意前往水魚國一趟，牠可考慮歸還機關鳶。由多毛國樹底入口左下方的出口可往海底隧道。

海底隧道

隧道內遇有水魚民阻擋，往前再遇上守護魚，但牠剛因吞了一個人，肚子不舒服而不想開打，遂跟著水魚民進入水魚國。

水魚國

路到王宮見到何羅大王，姬良表達多毛國善與結盟之意，何羅大王堅持要疾鵬親自前來才算數，未料疾鵬當即現身，並表達願與水魚國和平相處意願，兩國遂交換協定信物。項羽此時現身意欲攔阻，不容分說即要開打，此役可得疾鵬助陣。過後，眾人將負傷的項羽帶回多毛國，兩國並共同舉行盛大的慶祝會…

多毛國

閱兵台上的小白與雉朵表演一段模仿秀，氣得水鏡當即奔回了客巢中；屈嫻尚在照料重傷未醒的項羽，得知何羅大王知悉出入人間的方法，催著水鏡要依法找到出路，並與姬良速返回人間，她自己則要留待項羽傷癒再返回。

再往閱兵台詢問何羅大王，得悉由水魚國可找到出路，指示可往詢問守護魚，疾鵬表示要同往見墨家夫人，遂與水鏡、姬良往樹底入口取機關鳶；但因疾鵬的機關人偶是沈重的青銅所製，機關鳶不堪負荷而飛不起來，三人乃得步行前往水魚國。

水魚國

在入口附近有一處由文鰩所看守的洞穴，穿越洞穴可抵水魚島沙灘，沙灘上有路徑可進入水魚島樹林。

水魚島樹林

殺至樹林盡頭見到守護魚，牠身後洞裡的漩渦即是人間出口，由此出去後尚可再度返回。

楚地地區

圯澤

重返人間之後，先得找處有人煙之地以確認目前所在：池邊的圓盤則能再度進入雲中界。

下邳木橋

木橋上有位橋老的鞋子掉入橋下，將破草鞋取回並交還給老人，不料他卻再度將鞋子踢回橋底下；姬良決定再撿一回，並委身將拾回的草鞋為橋老穿上，橋老甚表欣慰，並指示明日拂曉，再來此橋等候他。姬良決定先找地方落腳，以待隔日一早赴約。



下邳城

城內的孩童小毛想吃糖葫蘆，花了五十錢買給他以後，獲贈召風符紙、喚雲符紙、天地符紙，聽說是一位橋上的老人所贈。習凱所售的是封印之蛋，但要價五千錢…可考慮要不要上當。城內與林源不期而遇，他即洛陽城林斌所要找的弟弟，水鏡答應得便時，會替他送信給洛陽的林斌。進入客棧要求住宿，翌晨即前往木橋赴約。



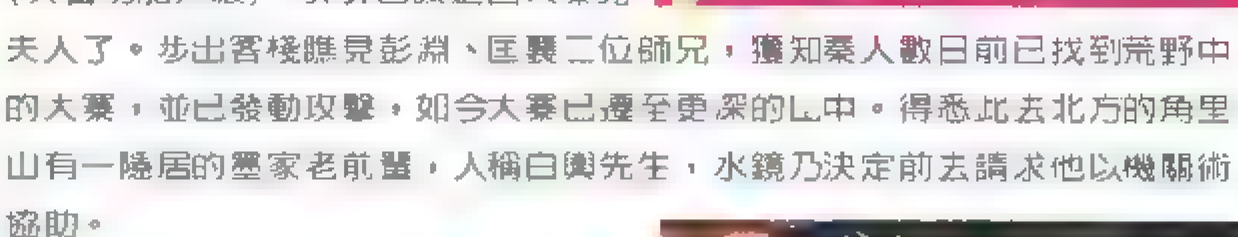
▲找到林弟兄有關後續的發展

下邳木橋

橋上再見到橋老，但因來遲一步，老人改口明早再來相會。返回下邳城內客棧再住一宿，翌晨起個大早，所幸老人尚未現身。橋老這回高興了，他知悉姬良的過往經歷，兩人相談甚歡，當下致贈「紫色竹簡」後離去。

下邳橋

姬良見竹簡神奇，正可補天書石碑之不足，但不知橋老是否即是黃石公（天書功能升級）；算算也該返回大寨見



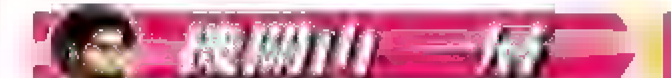
夫人了。步出客棧瞧見彭淵、匡襄二位師兄，獲知秦人數日前已找到荒野中的大寨，並已發動攻擊，如今大寨已遷至更深的山中。得悉此去北方的角里山有一隱居的墨家老前輩，人稱白輿先生，水鏡乃決定前去請求他以機關術協助。

機關山入口

入口遇見綺里、夏黃公二老，確定白輿居住此山中，老人勸退不成而離開。往前再遇周老、東園公二老，水鏡表達求見白輿決心，老人乃協助打開機關山道入口。



▲人類單竟還是很渺小的



機關山一層

（進入後總計有四十場戰鬥，過後即不會遇敵。）於一層搭右上方的升降台到二層，循路到盡頭可見到類似秦軍「踏弩」的機關屋，當即展開一場戰鬥；勝後有一水魚民引路到洞外。



▲很另類的閱兵大典

白輿谷

水魚民是白輿的入室弟子，名喚何翼，谷中有成列的機關屋都聽從他的指揮。進入水上的白輿居所見到白輿先生，他竟是幫忙開啟機關山道的老人，言道若要出手幫助墨家，尚須考慮；吩咐何翼去取來「紫晶石」後，要三人隨他至屋外。出門後在巨大的雕像前方找到白輿，他決定將機關屋交給墨家後人運用，隨即進入了石雕密室。

周鼎密室



何翼取來紫水晶之後，白輿施法讓一條黑龍變幻成周鼎，姬良將之收入天書後，隨即到密室外再找白輿。

白輿谷

機關屋前的何翼吩咐姬良，將周鼎放置在機關屋頂，接著進入控制室，白輿當即傳授操控方法；白輿吩咐速駕此機關屋返回墨家大寨，並交予竹簡欲給夫人，並轉講夫人莫要拒絕他的這番心血。何翼加入夫書居民，接著得去聯絡下邳城內的墨家師兄，並詢問大寨移往何處才是。（得機關戰屋）

下邳城

民房前找到師兄匡襄，入屋再見北宮泓師兄，水鏡轉達白輿先生的計劃，請師兄們暫居下邳，自己則要儘速將信簡交予夫人過目；得知大寨已遷往一處叫神農峽之地，聽聞是位於韓魏地區。

韓地地區



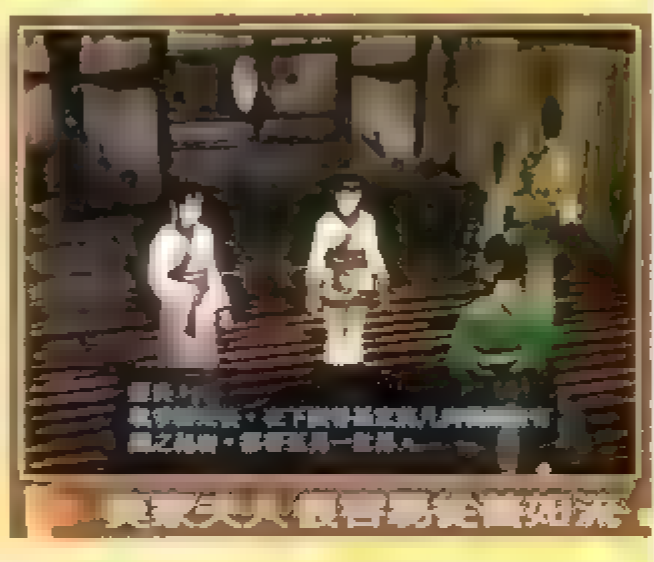
神農峽

峽道中與「踏弩」部隊遭遇，首度展開機關屋對機關屋的對戰。

墨家大寨

大寨已較先前更形殘破，中行寨責難水鏡違反墨家禁令，竟使用墨家叛徒的機關術；姬良表示有緊要信函要交予夫人，遂得以進入墨家大廳。疾鵬與墨家夫人終得會面，夫人見過白輿的信函後，遂至一處寢室相談。信指白輿建議夫人選派數名弟子至山谷中學習機關屋的操控方法，但夫人並不同意，姬良表達戰後願將凡與墨家機關術有關之秘密，全部帶往另一世界的承諾，夫人終於首肯；遂令水鏡召來遁倍常、中行寨與禺充 名師兄。

水鏡於屋裡屋外找到 名師兄並轉告後，返回夫人寢室，經過一番舌戰後，中行寨表示願意接下前往山谷的任務，夫人乃吩咐稍後至大寨門口找她。來至大寨門口，中行寨正率領五名弟子欲往下邳城與北宮先會合，待他們走後，夫人才道出白輿有更重要的任務要水鏡等人去辦，即前往咸陽將秦始皇的周鼎全數帶回，水鏡乃與姬良、疾鵬一同出發。

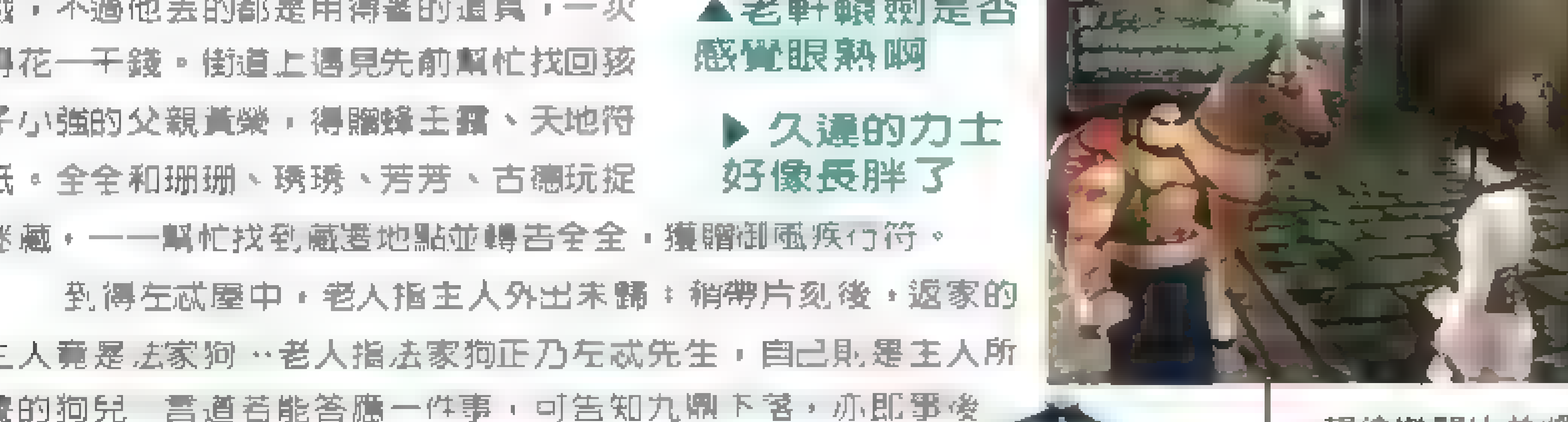


秦地地區

咸陽城

城中遇見力士田角，得知倉海君已隨秦軍遷居至此，旋即被帶往宅內相見。倉海君意謂九鼎的下落可向左慈探問，並詳細指出左慈住所。咸陽市集上再遇神祕乞丐，他這一回不再跑了，並致贈「非常門標誌」法寶。凱老闆在玩丟沙包的遊戲，不過他丟的都是用得著的道具，一次得花一千錢。街道上遇見先前幫忙找回孩子小強的父親黃樂，得贈蜂王漿、天地符紙。全全和珊珊、琇琇、芳芳、古德玩捉迷藏，一一幫忙找到藏匿地點並轉告全全，獲贈御風疾行符。

到得左慈屋中，老人指主人外出未歸；稍待片刻後，返家的主人竟是老家狗，老人指老家狗正乃左慈先生，自己則是主人所養的狗兒 言道若能答應一件事，可告知九鼎下落，亦即事後要將九鼎歸還給他。姬良答應後，即由左慈先生帶至目的地。



▲老軒轅劍是否感覺眼熟啊

▶久違的力士好像長胖了

鎬京遺跡

此地是先朝故都鎬京之遺跡，秦國太廟即建造於遺跡上方，且周鼎俱都安置於太廟中，左慈先生和他的狗兒都在外頭候著，準備停當即可隨時進入。

秦朝太廟

太廟前有秦軍看守，姬良想出妙計，由疾鵬駕機關屋去騙開守衛，這才順利進入太廟。太廟內遭遇到九尾天狐，勝後即可見到九鼎，姬良請何舞仿造假九鼎留置原地以掩人耳目，接著一次將周鼎全都收入天書之中。回至太廟入口與左慈主僕辭別後，儘速趕往機關山並將周鼎交予白輿吧。

楚地地區

白輿谷

走入機關山道可直接到谷內 周鼎既已帶回，機關屋的動力問題已解，但師兄弟們仍學不來操控方法，接著到 石鼎密室擺放周鼎，白輿語出驚人表示九鼎乃是贗品；中行寨此時急報大寨情勢危急，水鏡 人當即奉白輿之命，返回大寨馳援， 直接一機關山到大地靈



韓地地區

墨家大寨

大寨已成廢墟，水鏡尋獲姬伯常屍首時，傳來盧紫的叫喚聲；墨家生還者僅剩前數人而已，且夫人已負傷被捉往附近的秦軍營。姬良催促盧紫等人速趕往機關上避難，他與水鏡則需設法去拯救夫人。待水鏡一一將師兄們的屍體（共有十四具）安葬後，即刻與姬良、疾鵬出發救人。



秦軍營寨

此間遭遇秦軍「巨雷」部隊攔擊，勝後，姬良發現對方的動力是來自雲中界的妖魔；往前再遇一波各有兩具的「巨雷」部隊攻擊，姬良提議暫且撤退，否則超出機關屋負荷，可惜未得水鏡同意。前進到敵人營寨時，驚覺後方退路已遭「巨雷」包圍，幸有秦國貴族出面阻止「巨雷」攻勢，姬良與之交涉後，將秦國貴族請入機關屋商談議和。

秦國貴族公子乃秦皇子嬴扶蘇，意指身旁蒙將軍願私下釋放墨家夫人，且明知秦皇乃遭赤松子利用，真正要擄走夫人的是赤松子；得知在蜀國祭廟遺跡地下有名為「黑火之源」的東西，那才是赤松子的真正目標，而墨家夫人則是釋放黑火之源的關鍵。忽有秦軍稟報，謂墨家夫人遭一名自稱赤松子大弟子的方士帶走，且將「巨雷」的動力全都擄走。姬良聞言，表示得趕往蜀國祭廟遺跡阻止了。



▲真是大手筆的

蜀地地區

駱園

聽聞此地居民指太廟是祭祀蠶叢王的神聖之地，並傳知蠶叢王是葬在九個金人神像裡的密窟；另可聆聽老人講述蠶叢王的故事…



▶富神秘色彩的鄉野傳奇

巴蜀祭廟遺跡入口

抵達此間時，姬良詳細分析赤松子在取得八鼎之後，何以又要擄走夫人的原因。

巴蜀太廟遺跡中心

內有一詭異神像，姬良查看後，得知對方已捷足先登；破壞神像可打開密門。

黑湖入口



穿越巴蜀地底湖泊抵達至此，盡頭可見到三角形記號，上前按下可打開黑湖入口。

黑湖上層

姬良觀看此地建築，規模倒像似避難所；此間有多個出入口可往中層、下層，輾轉到上層的另一個區域，有路可達密室。

黑湖密室

密室內見到摩衍，他即是赤松子的弟子，口稱墨家夫人並不在此地，且要藉機看看姬良的實力…勝後，摩衍暗指姬良本也是雲中仙的門生，而疾鵬事實上也已投身他們的計劃之中…他此行目的在帶走金蛹，故不與姬良等人糾纏。

摩衍走後，姬良心中已有行動計劃，並問疾鵬雲中界的核心地帶；或可往水角國向阿羅大王詢問，他推斷墨家夫人即是被藏於該處核心，並判斷赤松子和摩衍該正是雲中界的主人，而核心地帶則是他們的大本營…



▲看似亦正亦邪的神秘人物

雲中界

水魚鳥樹林

(直接到此)樹林中見到何羅大王和守護魚，何羅大王指核心乃雲中淵，是雲中界主人的居所；茲因不曾有居民進出過，他可幫不上忙…



▲這種條件的住宅很難找的

▲兄弟爬山得各自努力了

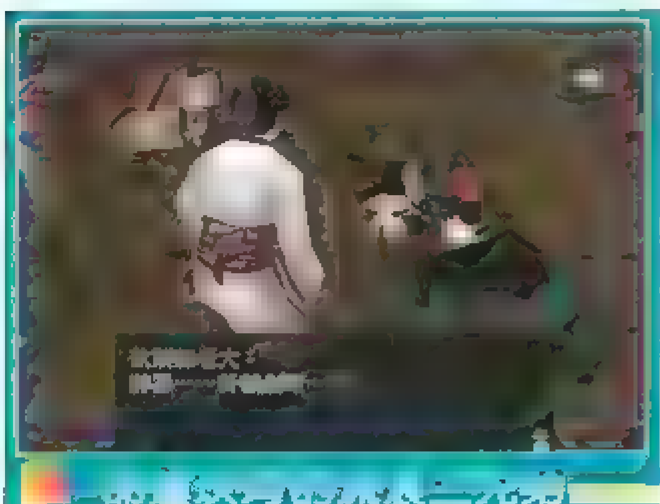
此時，位於雲中淵的雲彩之塔上，摩訶正向壺中仙報告取回金蛹並安置塔內的經過：壺中仙計劃是要融合雲中界和神州合一，創造一個妖魔和人類彼此和平共存之理想國度，在此期間必須避免使用上古神器的力量，否則一旦影響「諧律」，融合即難以奏功…

雲中淵

抵達時見到屈媚、項羽二人，正與砍頭組相持不下；砍頭三人組擊傷項羽之後，隨即召喚彩虹現身，並逕自往雲彩之塔而去。屈媚欲護送項羽返回多毛國，水鏡三人則攀越彩虹進入雲彩之塔。

雲彩之塔 第一層

雲彩之塔的入口是幻影，在第一層可取得「居所地權」，內中通道上瞧見砍頭組又死了，臨終遺言叮「軒轅劍」，地上則遺留下「天書殘頁」(天書功能加強)。此間有一金屬猴子，可以四份五百錢代價與牠交換金屬，另有名為販賣機的神秘商人可添購裝備。在「封印之蛋」反向的門內有小壺中仙，給他「居所地權」可往第二層。



雲彩之塔 第二層

進入墨家夫人所在的房內，需面對阿修羅的挑戰，勝後，見夫人遭壺中仙以法術禁錮，姬良可破解法術並救出夫人；夫人感覺上層似有聲音召喚，執意要前往探看。房內可再取得「居所地權」。



▲練習大衛魔術的墨家夫人

雲彩之塔 第三層

返回入口處，再見小壺中仙和砍頭組，因有人利用轉生台召喚他們復生之故，但旋即又遭壺中仙施法而消失不見…要前往第三層，還得交一份「居所地權」。

神器殿

由雲彩之塔第三層盡頭的出口進入壺中仙的珍貴寶物庫，內中有金蛹和上古神器，夫人指召喚聲音係來自金蛹，正吩咐姬良以天書帶走之際，摩訶和赤松子已雙雙出現，意欲施法封印來者；夫人即時開啟金蛹現出「軒轅劍」和一名少年，赤松子為拯救摩訶而接觸神劍後，下半身身體即告瓦解消失，但為摩訶緊急救出殿外。



▲赤松子從此失去幸福人生

多毛國

次日，於王宮的客棧中，屈媚獲知事經原委；疾鵬指由金蛹而出的少年正在閱兵台，而姬良正苦惱該如何與之溝通。墨家夫人決定暫居此地，請水鏡代向白輿致謝，並由姬良陪同前往。

楚地地區

白輿谷

進入機關山道即可達此地，三獎指雍伯曾一行數位多年好友進也前去，機關山自此與墨家作為復興之地。此時燕卒會殺，屈媚和疾鵬匆匆來至谷內，至谷口會見二人，屈媚指夫人不見人影，連眾人和少年也俱都消失。商量過後，姬良決心再往雲彩之塔一趟。

最後，墨家夫人與少年現身至咸陽皆見蓋祛蘇，夫人意指名為「…」的少年，是昔日至人的繼承者，有能力找尋藏於中璽有的九分之一聖人，進行復古質能，甚至之主入咸陽宮前的十二金人之上，便以作為召集赤松子的必要武力。最後疾將旅討伐，並決定設法再迷合人的謀反事宜

雲中界

雲之橋

（直接出現在雲中界）彩虹前方見到橋老，姬良上前請安，竟遭他移形換影而告消失；緊接著，水鏡和疾鵬也同樣被橋老以法術送至雲彩之塔中

雲彩之塔 第二層

水鏡發現姬良與薛衍已上去塔頂，遂與疾鵬步入圓盤前往頂端。

雲彩之塔 頂端



水鏡與疾鵬正感狐疑之際，姬良和何鶚現身，何鶚並利用操控台讓頂端飛行開來…

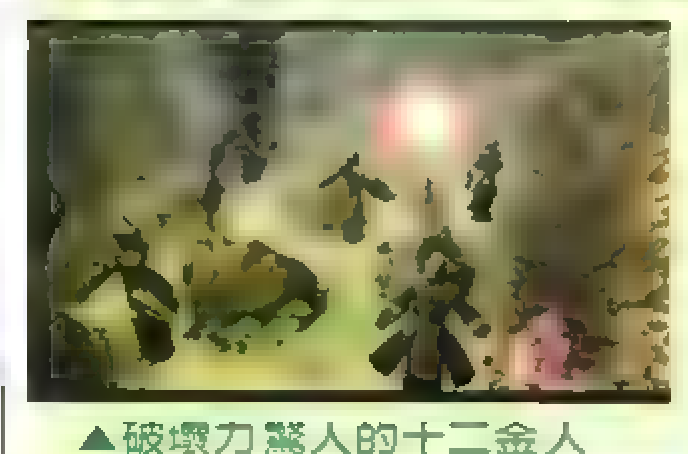
◀從此行動就更自由了

紫雲塔

姬良此時細說前因後果，主張需趕往咸陽阻止墨家夫人的一項嚴重行動，因為那是可能會導致整個人間俱都毀滅的計畫…

秦地地區

航行途中，驚見十二金人已開始行動，看來扶蘇少年已將軍隊全入其中。姬良不受解釋，要墨家先解決眼前危險至極的金人，然後再儘速尋獲夫人與少年行蹤，以阻止他們下一步行動。當即駕著紫雲塔與十幾具的金人作戰，解決十名金人後，最後的一場是男女金人的合體。姬良急於阻止少年的計劃，但礙於水鏡和疾鵬已無干戈的糾纏，遂決定另尋兵人



▲破壞力驚人的十二金人

紫雲塔

塔內出現的奇異光芒是墨子所教之法術，聽聞墨子已趕往東方泗水尋回被秦朝放逐下的九鼎；進塔門內見到赤松子，姬良陪他生命垂危的最後一日，並當面細述從頭，這都是壺中仙所告知的。姬良走後，水鏡對赤松子下不了手，回頭找姬良商談，終算前嫌盡棄。



紫雲塔此刻正開往楚地的泗水，在該地或可找到夫人，姬良猜想夫人已遭少年所擄，當下要務，即是先得取得能摧毀黑火的劍，再進入壺中仙所在的房間，觸摸他身旁的煉妖壺即可進入壺中世界。

壺中世界

盡頭遭遇守護神劍的封劍魔靈，唯有戰勝後，方得繼續前進，盡頭洞內見到「軒轅劍」，另有遭冰封的輔子徹；姬良此時方纔和盤托出真相，經他長時間的思考，終能明白壺中仙的想法，遂決定除了神劍以外，連同冰封的輔子徹也一併帶走，得軒轅劍、冰人雕像



▲趕快拿起神劍走人吧

紫雲塔

直接返回，赤松子告謂可以軒轅劍消滅黑火，另屬附將輔子徹放置他身旁，他會用盡最後一絲力氣將封印解開的。趁著此刻尚在紫雲塔中，水鏡可盡情向姬良詢問有關黑火與秦、壺中仙、戰爭等等往事，過後再找何鶚即可選擇「下去泗水河穴」或「離開泗水」。

此時選擇「離開泗水」會返回大地圖，且去駕駛雲中塔之便，可往韓魏地區飛越函谷關抵達咸陽，至城內的林府轉達其弟林源平安脫險之後，再往雲中界的多毛藏香爐找屈媚，她會轉贈「多魔竹簡」，之後打開天書即可見到「多魔小屋」，由此可進入多魔仙境。



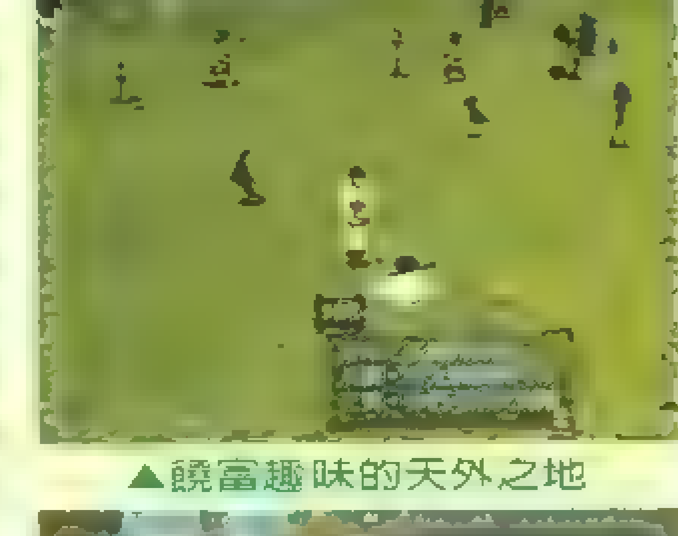
◀瞧見漂浮的多魔小屋嗎

DOMO幻境



▲拍個合照以流傳後世

烏骨雞會傳授「詭與手錶」，每與蒙哥對話一次可得十錢，河館埔「新山之墨」共有三十一個，已有六個名字可交換，羅漢汝會給予大盃衆水，只有一次機會。謎語要計算共有幾人，回答「二十五人中觀看影片。」然後有「詩籽包」要放進倉箱，放妥後得到「新山之墨」，另有二隻吾式運杯，回頭再由箱中取出「詩籽包」，未敢要以一錢購買燈長，但千萬別讓度才好。跟所有人交談過後，仙餅人會傳授「握拳握拳」。



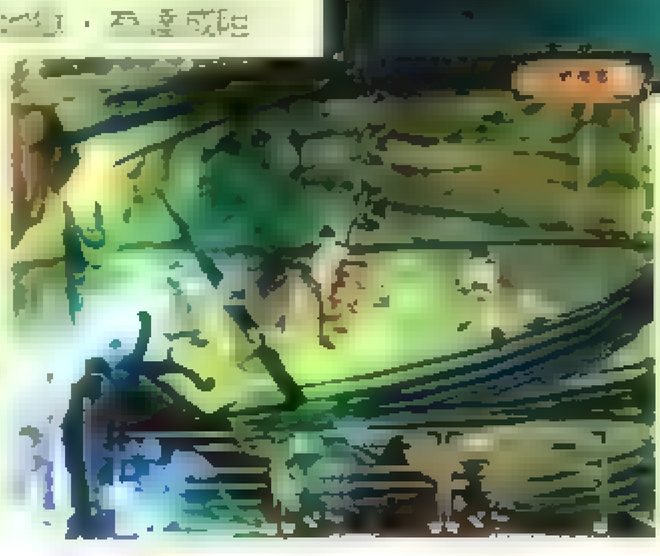
▲饒富趣味的天外之地



▲少年仔講話很傷人哦

泗水地底洞穴

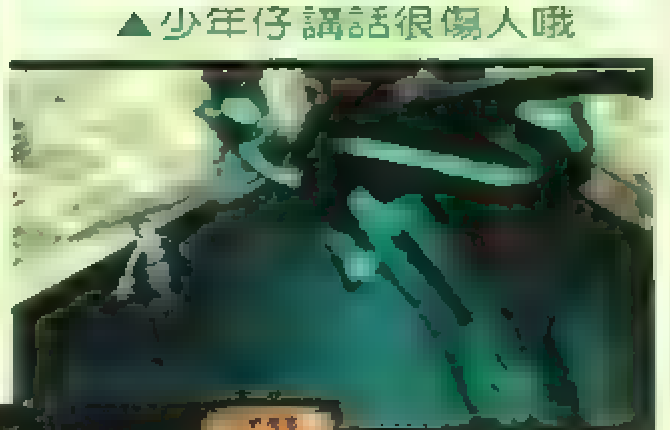
地底洞穴分為二部分，第二部分途中會見到負傷的摩衍，您指黑火被奪搶奪而去，此刻正與夫人在內殿裡，得速往阻止黑人結合才是。



▲正如你倆正忙著擁抱一樣急

泗水大殿

殿中見到夫人和桑，免不得要與桑展開一場對戰；桑落敗後開始進行黑人結合，並要黑家夫人阻止姬長等人靠近。姬長見夫人此刻已陣營不清，且與黑火融合之後，竟出現黑火的來源撤予，桑原是要結合人體與黑火，為達成阻止瘋狂計劃的目的，不得已產生強先擊倒夫人與桑一較高低，封印得解的輔子薇趕抵阻止爭戰，並喚回夫人的神智意識。



▲少年版的作繭自縛

輔子薇提醒可趁黑人尚未成形之際，以軒轅劍的力量加以擊潰…黑火逐漸成形之後，出現一條黑色的人龍，手上握有的桑，竟遭到黑人龍的反噬，還要再解決黑人龍才行了。

黑人龍危機解除以後，青鼎又恢復了原形，眾人安然置身紫雲塔中，但卻由摩衍報來夫人子已然身故的惡耗。

◀黑火龍所使法術挺黑的

秘境：玄冥宮

▲不知如何形容的砍頭組

觀看完遊戲片尾動畫之後，由殷長手中取得「玄冥宮竹簡」，取回遊戲最後的存檔並開大書，可發現出現一處新地點，此即玄冥宮是也。

進入玄冥宮可遭遇各式怪異的挑戰，勝後獲得「藍格怪衣」；此地的怪物身手不凡，玩家還可進行再進一步的戰鬥挑戰，並無限制的繼續徜徉於遊戲所建構的世界。



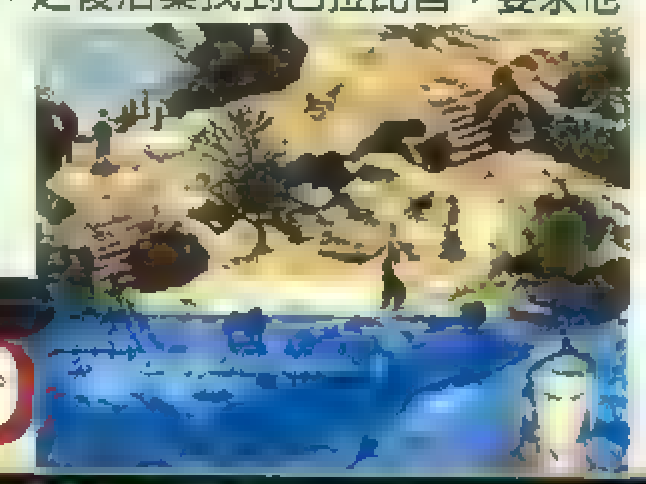
▲可以跟盤老大過過招

◀真不虧撒旦應有本色



藏天神魔傳 劇情流程攻略

事發生在很久以前的西藏高原。主角洛桑所在的尼瑪村是個平靜安寧的小村莊，洛桑最好的朋友是一隻名叫大頭的藏獒。這天洛桑帶著大頭在村子附近閒逛，遇見一向霸道的惡少巴拉比吾和他的小跟班科宗，洛桑差點和他們起衝突。當洛桑走進村子時，見到瑪爾，瑪爾請求洛桑幫她要回被巴拉比吾搶走的木馬；之後洛桑找到巴拉比吾，要求他歸還瑪爾的木馬。事件完成洛桑在村子裏東走西逛，轉眼間到了晚上，洛桑便回家睡覺。

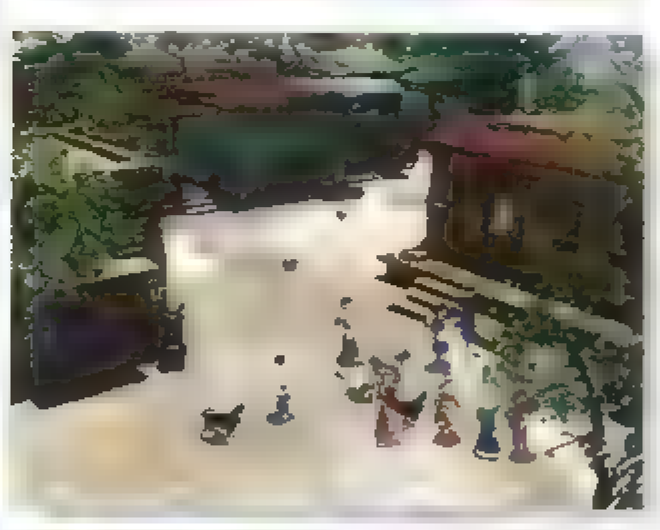


●小提示：

村子角落可以找到各種寶箱。

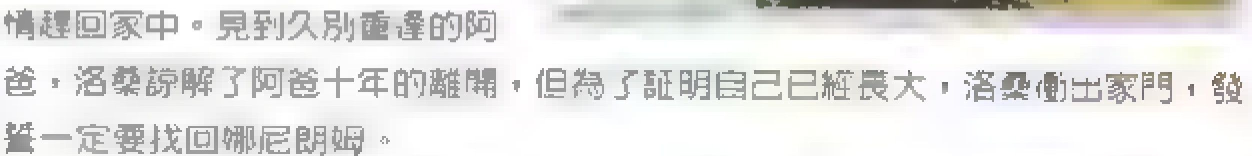
7. 故事開端

第二天一大早，洛桑被屋外一陣嘈雜的喧嘩聲吵醒，正在猶豫要不要出去看熱鬧，小夥伴桑旺衝進來桑旺告訴洛桑，村長的女兒娜尼朗姆離奇失蹤，在村中佈告欄貼榜徵尋勇士，希望能盡快找回女兒。洛桑跟著著桑旺來到村長家門口。果然，村長家門口擠滿了村民。正在洛桑四下觀望之時，和洛桑素有過節的巴拉比吾上前挑釁，洛桑在激怒之下，上前揭榜，於是村長送給洛桑一把藏刀，村長希望洛桑能早日找回娜尼朗姆。





人群漸漸散去，洛桑也準備離開，這時村裏的曾簡大叔告訴洛桑，離開家出外十年的阿爸桑結剛剛回家。洛桑懷著複雜的心情趕回家中。見到久別重逢的阿爸，洛桑諒解了阿爸十年的離開，但為了証明自己已經長大，洛桑衝出家門，發誓一定要找回娜尼朗姆。



洛桑出了尼瑪村，來到河邊，幾個商人打扮的人正為過河的事發愁，原來幾天前的洪水，把過河唯一的橋衝垮了，洛桑四下察看一番，發現岸邊有棵大樹可以砍倒，變成一座獨木橋。可是沒有斧頭是不能砍樹的，先四處去找找吧！

洛桑前往村子方向去找斧頭，在路邊洛桑看見一個小孩哭得非常傷心，他告訴洛桑，草叢裏的銀蛇搶走了他的陀螺。洛桑答應幫助小孩找回陀螺。在隱蔽的草叢中，洛桑打敗銀蛇精，得到陀螺。把它還給小孩，小孩便送給洛桑一把斧頭做為謝禮。有了斧頭之後，洛桑趕到河邊，輕鬆地把樹砍倒。

商人們謝過洛桑，匆忙抬著　箱貨物過河，商人神情緊張引起了洛桑的懷疑。於是洛桑偷偷地跟在商人背後，偷聽商人的對話：原來這些人都是邪教徒，也就是這些人劫走了娜尼朗姆，並且把她裝在貨箱中。

洛桑等到夜幕降臨，用大頭引開這些假商人。正當他打開箱子準備救走娜尼朗姆的時候，商人們出現了，洛桑只能上前硬拼，邪教徒個個都是逞兇鬥狠的角色，洛桑以　敵一漸漸敗下陣來　在這個危急的時刻，桑結趕到了，在桑結的幫助下，終於把　個邪教徒打敗。

這時，出現另一個戴著面具的神秘人，桑結似乎和他是老相識。通過桑結和他的對話，瞭解到神秘人是邪教的護法，和桑結頗有淵源。桑結請求神秘人放過娜尼朗姆，但他執意不肯，於是發生戰鬥　桑結和洛桑不敵，身受重傷。

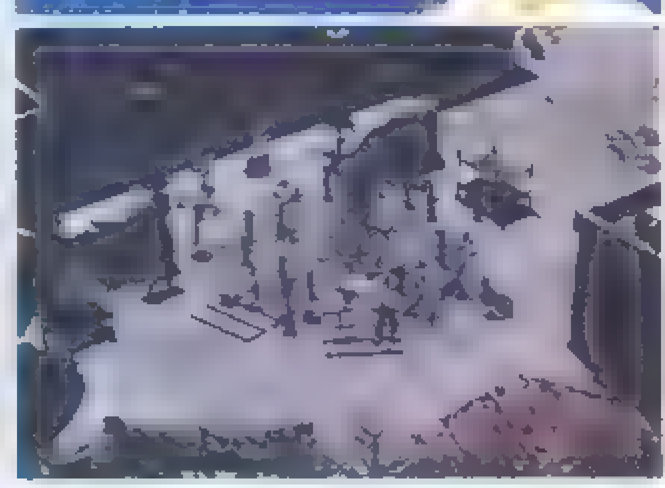


這時神秘人對娜尼朗姆念起了咒語，娜尼朗姆身體開始起變化。洛桑忍痛殺死娜尼朗姆，桑結已經奄奄一息，他交給洛桑一張地圖和一個時鐘，讓洛桑馬上趕去米林村尋找傑多叔叔。洛桑堅持去尋找藏紅花治救阿爸，當他從懸崖邊采到藏紅花趕回來，發現桑結已經斷氣。

傷心的洛桑跪在桑結身邊痛哭時，真是禍不單行，這一幕恰巧被巴拉比吾和科宁看見了，巴拉比吾大喊著"洛桑殺人了！"並衝回村子；很快村人趕到這裡，紛紛指責洛桑殺死了桑結和娜尼朗姆，洛桑百口莫辯，被村民抓回村子準備火刑。

尼瑪村廣場點起熊熊火把，在村長的帶領之下正要對洛桑進行火刑，突然天降大雨，火刑只好突然取消，暫時將洛桑關進柴房。深夜，澤旺偷偷來到柴房，放走洛桑，並叮囑他立刻離開，走得越遠越好。無奈的洛桑只好這樣不清不白地離開家鄉。





2. 黯然離鄉

出了尼瑪村，洛桑按照桑結臨死前的吩咐前往米林村。在米林村村口，洛桑被從樹上跳下來的女孩卓瑪嚇了一跳，兩人拌嘴鬥氣，隨後洛桑進入米林村，四處打聽傑多叔叔的下落；但因為傑多性情耿直，得罪了不少人，所以村裏的人都不願意告訴洛桑有關傑多的住處。洛桑找了半天，才在村中心一間屋子裏找到了傑多叔叔。



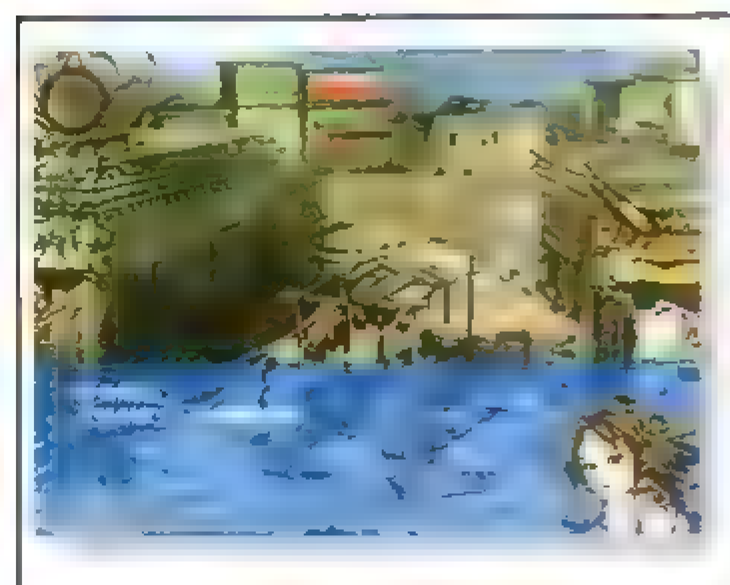
洛桑告訴傑多桑結的死訊後，傑多大為震驚，也告訴洛桑說，該神秘人可能是丹增，這人與桑結和他－傑多是同門師兄弟，不過在多年以前丹增背叛師門後，加入邪教。

傑多幫助洛桑恢復了時鐘的功能，並告知洛桑必須馬上按照地圖的指示前行。

●小提示：

洛桑可以選擇和傑多過招以提升等級

出了傑多家，洛桑發現一群流氓正在調戲一個姑娘，上前一看，發現該姑娘就是在村口遇見的調皮女孩卓瑪，洛桑立刻上前幫忙。



3. 格桑梅朵

告別了米林村，洛桑按照地圖的指示繼續前行，來到一個陌生的村子——中紮村。在村口，餓到不行的洛桑正準備掏錢買糌粑，卻發現已被小偷光顧，身無分文。正在為難之時，美麗的格桑梅朵出現了，她大方地給了洛桑一些錢。糌粑店老闆驚訝地問了幾句，洛桑憑藉小聰明回應了刁鑽的糌粑店老闆，轉頭時發現格桑梅朵居然像謎一般地，不知何時已走開了。

洛桑在中紮村四處閒逛時，處處聽到人們關於即將開始的賽馬節之議論。洛桑決定去賽馬會看看熱鬧，在趕去賽馬會的路上，洛桑被糌粑店老闆攔住，並發生戰鬥。隨後洛桑趕到賽馬場，發現比賽剛剛結束，洛桑認出得到冠軍的，就是女扮男裝的格桑梅朵！

在頒獎儀式上，由於格桑梅朵被人認出是女孩，村人紛紛要求重新比賽，洛桑決定參加比賽。但他向格桑梅朵借馬，結果發現馬兒不見了！洛桑趕緊去找馬。在打敗盜馬賊找回失馬後，洛桑返回賽馬場參加比賽，結果贏得冠軍並得到獎金。獲得獎金的洛桑便幫格桑梅朵一起埋葬了她的阿媽，這時格桑梅朵開始對洛桑產生好感。

洛桑為了安慰悲傷的格桑梅朵，拉著她到村裏觀看藏戲，卻遇到幾個流氓打扮的邪教徒準備擄走格桑梅朵，戰鬥之後，格桑梅朵告訴洛桑要去日科澤尋訪自己的身世，洛桑決定送她一程。





4 尋訪身世

去日科罩可是個不短的行程，洛桑兩人先來到了草原，這時草原上的人們正在準備舉行篝火晚會，當洛桑和每個牧民交談時，有個牧民跑來告訴大家，草原西北角有狼群在攻擊牧民！洛桑和格桑梅朵趕到西北角將狼群打跑，牧民得救後便邀請洛桑和格桑梅朵參加草原上的篝火晚會，大家開懷暢飲。在晚會上，洛桑會再次見到卓瑪，這時卓瑪也對洛桑產生好感。隨後晚會中會有草原大力士向洛桑挑戰。第二天一早，洛桑和梅朵告別了草原，繼續著行程。



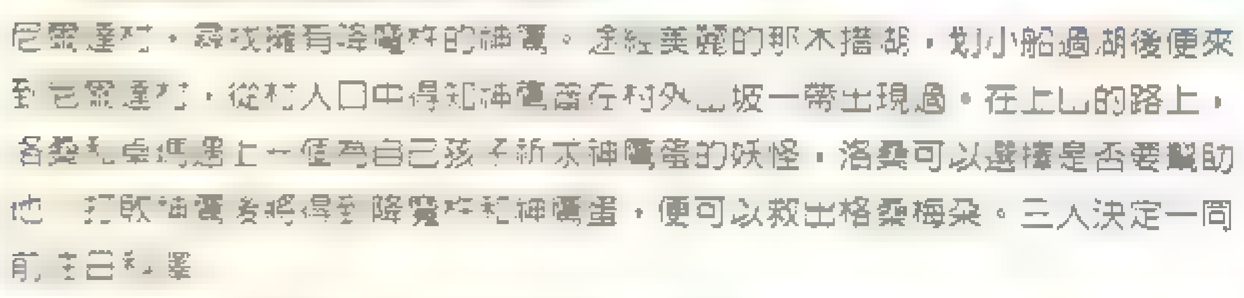
經過昌珠寺時，格桑梅朵提議去上香，他們走進寺中，發現寺中一片慘狀，到處都是慘死的村民和僧人，決定進去看個究竟。原來又是邪教所為，洛桑再次見到殺父的仇人－神秘人，他逼昌珠寺長老說出神珠的下落，但長老寧死也不願意把神珠交給邪教。憤怒的洛桑再次和該神秘人交手，仍然不敵。





當格桑梅朵醒來時，發現洛桑已經奄奄一息，她從昌珠寺長老口中得知，要救洛桑，必須獲得自己身旁新吉村鬼王的定魂珠，格桑梅朵毅然前往新吉村，用自己換回定魂珠。洛桑醒來發現自己傷勢痊癒，詢問長老得知事情原委後，立即趕往新吉村。

在新吉村路口，他遇見正在躲避未婚夫巴布追纏的卓瑪，卓瑪得知事情經過後，決定和洛桑一起前去尋找格桑梅朵。在卓瑪、巴布的幫助下，洛桑打敗鬼王得到定魂珠，但僅有定魂珠仍然不能救出格桑梅朵，還需要得到降魔杵。



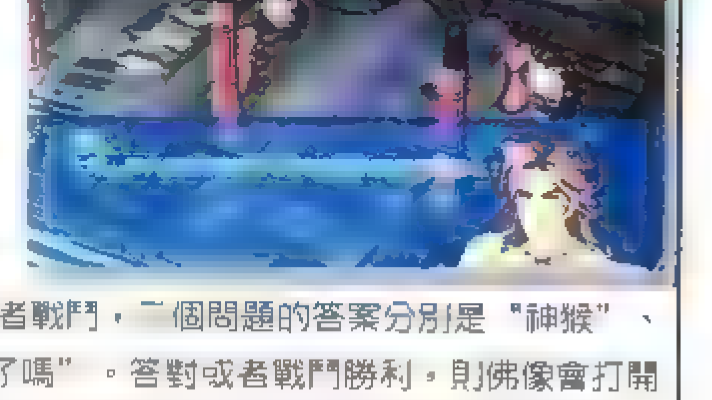
當卓瑪和洛桑甩掉巴布後，前往尼爾達村，尋找擁有降魔杵的神鷹。途經美麗的那木措湖，划小船過湖後便來到尼爾達村，從村人口中得知神鷹曾在村外山坡一帶出現過。在上山的路上，洛桑和卓瑪遇上一個為自己孩子祈求神鷹蛋的妖怪，洛桑可以選擇是否要幫助他。打敗神鷹後將得到降魔杵和神鷹蛋，便可以救出格桑梅朵。三人決定一同前往白利寨。

三人來到白利寨後，四處尋找格桑梅朵幼年居住過的房子，奇怪的是城中的大多數人都不記得曾經在白利寨居住過的格桑梅朵和她母親。幾經周折，終於找到格桑梅朵曾經住過的房子時，卻遭到村人不要接近那間邪惡屋子的警告。

三人進入屋中，四下察看並點擊佛像後，突然從佛像中閃現時空門，將他們捲入一個奇異的時空。在詭異蒼茫的大地上，神和魔正在交戰，洛桑加入戰鬥，和神合力打敗魔，接著便得到一卷經書，得知西藏的歷史，並瞭解到自己肩負著鎮壓魔族，拯救人類的使命。之後，阿爸桑結的幻像出現，指示洛桑快快啟程前往十二神廟，盡快找到格薩爾王留下的十二神珠。



5 十二神珠



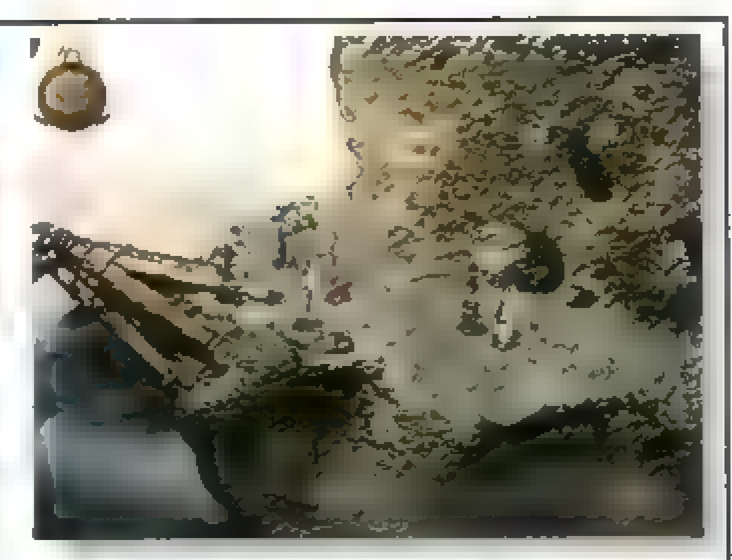
洛桑決定馬上前往神廟，他們首先來到昌珠寺。昌珠寺長老得知前因後果後，便為洛桑打開密室之門，讓洛桑三人進入密室。在密室中，從左邊門出去，走進右邊第二個門，掉入下層，再進入左邊第四個門，可以找到守護者。打敗守護者後可得到神珠。

接著他們前去尼爾達村，他們在死傷的村人中遇見在和邪教徒戰鬥的巴布，幫他一把後巴布便會加入隊伍。隨後四人來到尼爾達村外的降頁格傑寺，發現邪教的人早已來過，寺廟成為一片廢墟。原來邪教徒們也在各個神廟尋找神珠。

根據地圖指示，四人前往東哲寺。來到東哲寺後，選擇回答問題或者戰鬥，三個問題的答案分別是"神猴"、"為解救天下眾生"、"我可以進去了嗎"。答對或者戰鬥勝利，則佛像會打開傳送點，進入秘洞。解救了被封印多年的守護者之後，再來到瀑布上，順水滑下，可以到達洞穴最深處，在與敵人戰鬥勝利並進入結界後，便可得到神珠。

藏天神魔傳

隨即他們前往布曲寺。進入神廟，這時格桑梅朵突然反應異常，卓瑪便留下照顧格桑梅朵，只剩洛桑和巴布進入秘道。找到夜叉王後可得到神珠。





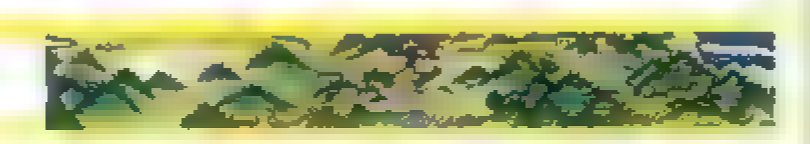
四人前往東馬村，在村口發現幾個邪教徒。四人馬上趕上山，發現村長已經下令封鎖上山的路。四人決定先回到村子休息，再做打算。四人到處尋找借宿之地，卻屢遭拒絕。不久洛桑在上山路口找到穿藍衣服的小孩，為了表示感謝，老婆婆讓洛桑在家留宿，並請老婆婆的孫子幫忙引開路口村民以趁機上山。來到山上的朋噶吉曲寺，見到正要離開的邪教徒，從他們的手裏奪得神珠。





在下山的途中碰見激憤的村民，原來村民誤以為洛桑一行人殺死了老婆婆一家，無奈只好匆匆離開東馬村。緊接著他們前往洛絨空聽寺，爬上藤蔓，走過吊橋，來到洛絨空聽寺，卻碰到了一大群白蟻，進入戰鬥。打到最深處，發現原來是蟻后佔據了寺廟，將她打敗後可獲得神珠。

5 真相大白





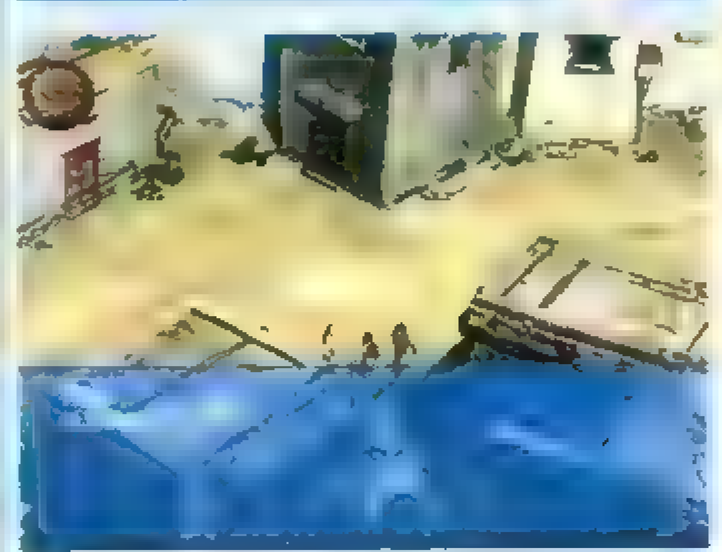
沿著地圖的指示，他們來到了丕托村，進入村子，突然下起了傾盆大雨，四人進入一間小屋躲雨，進去發現一個生病的老人躺在床上，無人照顧，洛桑和巴布便出去尋找醫生。找到醫生後，醫生拒絕為老人看病，但在洛桑和巴布的懇求下，醫生還是勉強前去救人。老人醒來後非但不領情，還要將他們趕出去。

第二天，村人丹增在找尋斧子，在民房中可找到珠杜，便可得到斧子交給丹增。



洛桑四人走遍全村，和每個村人對話，打聽神廟下落，結果一無所獲。最後，洛桑想到還沒有問過村口老人，四人再次回到村口老人，發現老人舊病復發，四人再次請醫生救治老人，不料老人再次趕走他們。

正當洛桑等人在門外商量時，發現老人走出門往村外走去，洛桑等人便緊跟上去。跟著老人來到了山上，發現了神秘人正在祭壇的另一邊，原來神秘人的身份便是丹雲，正是老人的兒子。老人離開後，洛桑等人發現山下村莊失火，便馬上下山。打敗了所有邪教徒後，洛桑等人便離開村子。



四人途經門巴村，在這裏打聽神廟的消息後，見天色已晚，便在此找地方投宿。當天晚上格桑梅朵會做噩夢。

2 邪惡魔書

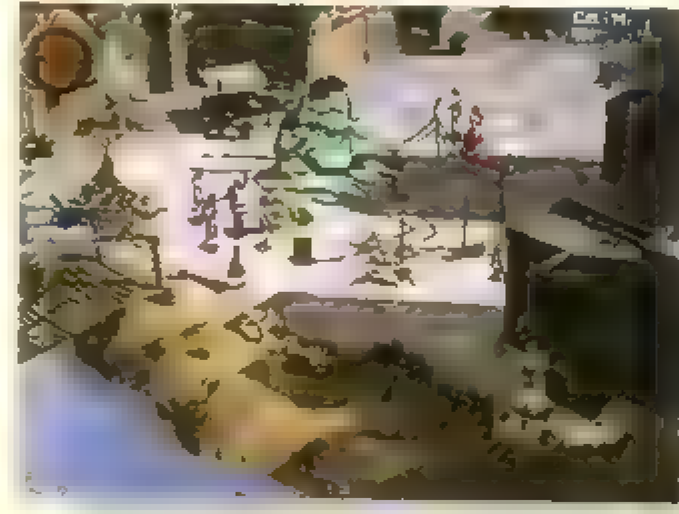
穿過大地圖，來到西邊的德吉村。村子已經整整三個月沒有下過雨，村民都在央求村長求雨，但是村長卻老是推辭，詢問得知村長需要水神珠才能做法。洛桑當然要幫這個忙，找到行腳僧人借到定山珠，再到後山打敗山妖得到了水神珠，將它交給村長。村長果然出手不凡，雨很快就下了，從此村民們便對村長崇拜不已。向村長詢問神廟的下落後，四人趕往中巴江寺。



在往神廟的路上意外碰上了巴拉比吾，原來他已經和邪教勾結，成了邪教的走狗。打敗他後，從巴拉比吾的懺悔中，得知吉瑪村已經慘遭邪教屠村！洛桑昔日的好朋友都已經不在。洛桑雖然非常悲憤，但是看著將死的巴拉比吾，還是原諒了他。

終於找到了神廟，在門口出現了一個食人妖，將它打敗後，得知食人妖和村長狼狽為奸，村長並打算用村人和食人妖交換魔書。回到村中準備揭穿村長的真面目時，沒想到晚了一步，村長已經召喚出魔界的怪物，誰知怪物不聽村長的使喚。洛桑等打死怪物後，有邪教徒鬼鬼祟祟在村長屍體上尋那本邪惡的魔法書，洛桑便解決邪教徒，但卻找不到那本邪惡的魔法書，原來被巴布藏起來了。





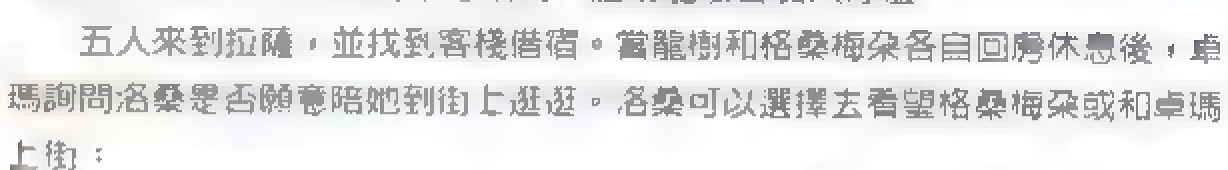
3 奇僧龍樹

洛桑等人來到仗章寺時，小喇嘛卻擋住了上山的路，要信物才肯放行。再度去往米林村，找傑多取得到信物後，回到仗章寺，把信物交給小喇嘛後便可通行。進入寺廟後見到守護者龍樹，為了證實洛桑就是格薩爾王轉世，龍樹提出和他單打獨鬥。



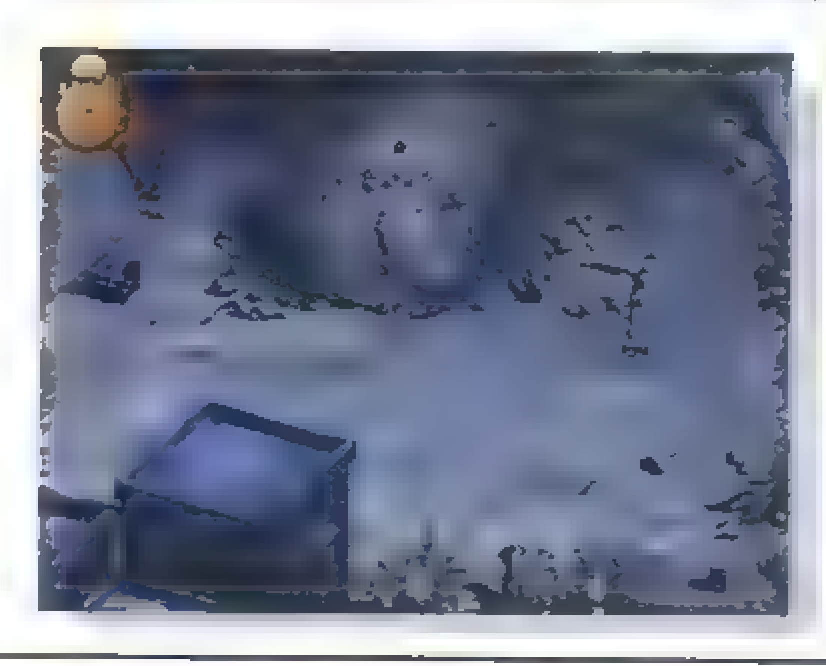
洛桑勝利後，龍樹感受到隊伍中有一種奇怪的強大力量，但不是發自洛桑身上；龍樹留下意味深長的忠告後告辭，四人被告知速速前往拉薩。

沿著地圖指示，德慶寺、哲日寺已經被洗劫一空。要到拉薩，日科澤是必之地。再次來到日科澤，再到格桑梅朵家中，找到兩串相同的藍石項鍊。從家中出來時遇見龍樹，當龍樹得知這是格桑梅朵和她母親的故居時，神情便得十分複雜，隨後龍樹會加入隊伍。



五人來到拉薩，並找到客棧借宿。當龍樹和格桑梅朵各自回房休息後，卓瑪詢問洛桑是否願意陪她到街上逛逛。洛桑可以選擇去看望格桑梅朵或和卓瑪上街：

如果選擇去看望格桑梅朵，格桑梅朵會將在日科澤家中找到項鍊，於是送一條項鍊給洛桑。出來在門口會遇見龍樹，如果選擇陪卓瑪上街，巴布會跟上。巴布因為商人稱讚洛桑和卓瑪很匹配而大發雷霆。晚上時巴布會獨自外出，洛桑跟隨其後，發現巴布行為詭異。



9. 布達拉宮

第二天醒來，五人前往紅山腳下的布達拉宮，在路口遇見布達拉宮喇嘛。原來格桑梅朵的母親曾是宮內聖女，喇嘛便請格桑梅朵回宮，但洛桑堅決不同意。隨後五人遂改變主意，決定先消滅附近的邪教總壇，再去布達拉宮。



五人進入邪教總壇，尋找神珠時，結果一行人被邪教徒矇騙，誤入邪教教主朗達姆設計的秘室而遭困。眼看大家都快支撐不住，龍樹用盡全部力量將洛桑四人推出魔法集中點。龍樹臨終前忍著極度的痛苦，說出有關他和格桑梅朵母親的往事：原來格桑梅朵的母親曾是布達拉宮的聖女，一生都得呆在布達拉宮中；她的職責是一旦魔女復活，立刻承接佛祖的力量鎮壓聖女。由於聖女除了每年一次的祭祀，常年不出宮。

彼時的龍樹是布達拉宮的高級僧人，當十七年前的祭祀開始時，魔族突然出現，一片亂戰之中，龍樹救了聖女，第一次邂逅就讓他們彼此相愛。之後，龍樹無法擺脫對聖女的思念，兩人便開始月下私會。不久，這件事被喇嘛知道了，龍樹便放走了聖女，讓她連夜逃離布達拉宮，當龍樹回憶起聖女的容顏時，靜靜地死去，使得格桑梅朵悲痛萬分。



在邪教總壇中見到朗達姆後，發生戰鬥，





這時一旁的丹雲突然出手相助洛桑！原來丹雲因為朗達姆違背約定，殺死了他在世界上唯一牽掛的父親，決定與朗達姆同歸於盡！有感於丹雲最後的反邪歸正，眾人便天葬丹雲。

當洛桑四人進入布達拉宮後，見到上師，上師答應開啟魔界入口，但必須把格桑梅朵留下，除非洛桑能夠找回當年被聖女帶走的聖女之杯。四人回到仗尊寺後找到聖女之杯，再回到布達拉宮，交給上師。上師便依照約定開啟魔界入口。

10. 魔界之行

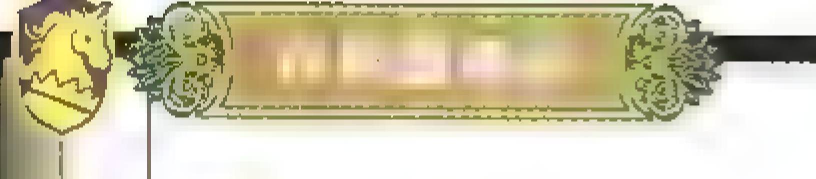
四人進入後，一路戰鬥。首先遭遇地魔，地魔辨認出卓瑪是魔女轉世，但它企圖喚回魔女記憶時遭到失敗，這時卓瑪要求洛桑，一旦自己被魔女的力量召喚成功，洛桑就要殺死她。洛桑四人打敗地魔之後，走入藍色時空門，在魔界繼續前行。

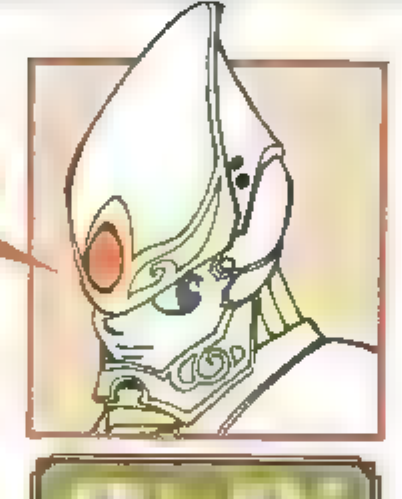
接著遇見以心靈攻擊見長的夜魔，打敗夜魔，但巴布已經被夜魔誘惑。進入魔界最深處時，遭遇血魔並進行戰鬥，戰勝後巴布太妒忌洛桑，竟然吸取魔的血液而變身，與洛桑進行最後一戰。





歷盡艱辛之後，洛桑和卓瑪終於可以留在人間，過著平凡而幸福的生活。





新神奇傳說3

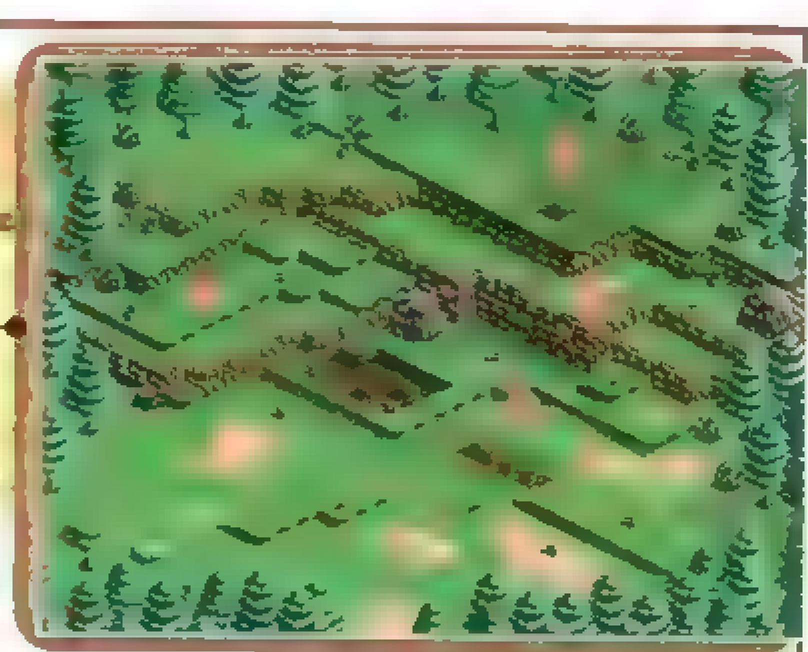
第一話 一起去狩獵吧

早亞迪照著師父塔里斯的吩咐前往訓練場練劍，然後到莫歐那兒拿蔬菜，但在去之前還得到狩獵場獵殺經常破壞農作物的山豬。先到修行場拿取寶箱裡的解毒藥，然後到塔里斯的家拿[illegible]，最後選取狩獵場進入戰鬥畫面。



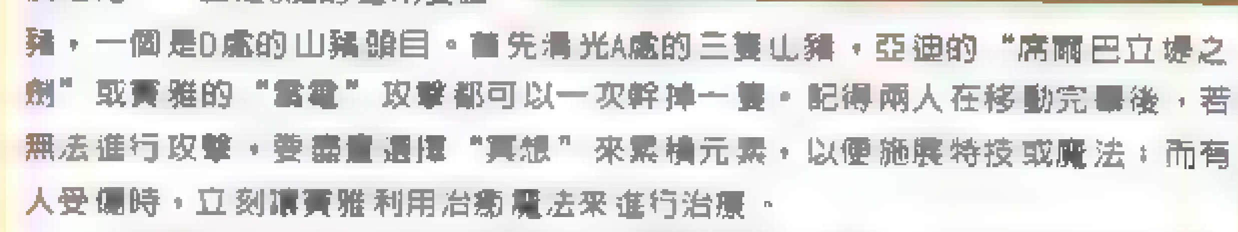
1-1

勝利條件 擊倒所有敵人
失敗條件 全員無法戰鬥



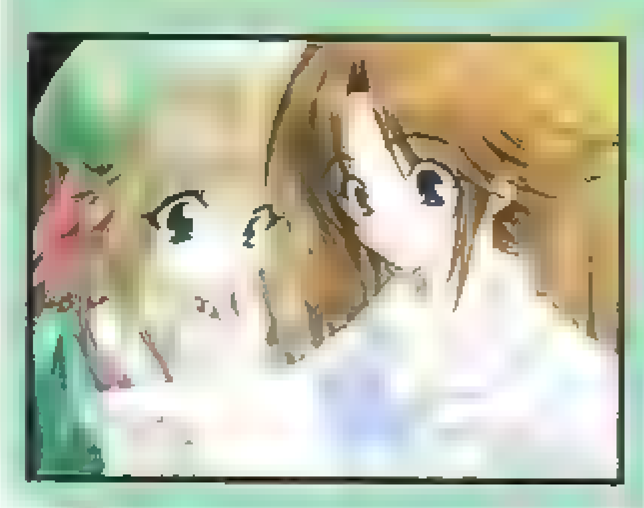
這一關只有山豬和山豬頭目兩種敵人，要注意的只有兩個地方，一個是C處的這兩隻山豬，一個是D處的山豬頭目。首先清光A處的三隻山豬，亞迪的“席爾巴立德之劍”或賽雅的“雷電”攻擊都可以一次幹掉一隻。記得兩人在移動完畢後，若無法進行攻擊，要盡量選擇“冥想”來累積元素，以便施展特技或魔法；而有人受傷時，立刻讓賽雅利用治療魔法來進行治療。

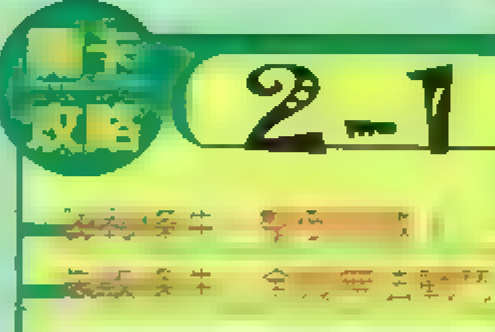
接著登上B處的平台往左前進並打發兩隻擋路的山豬，來到C處後要算好距離，讓亞迪跟賽雅一口氣衝過去，利用特技與魔法一次將這兩隻等級二的山豬解決掉。最後的山豬頭目也是要用同樣的方法來處理，亞迪從左邊衝過去，賽雅則由下方用魔法來轟，一次的攻擊就可以將它幹掉了。



第二話 森林火災

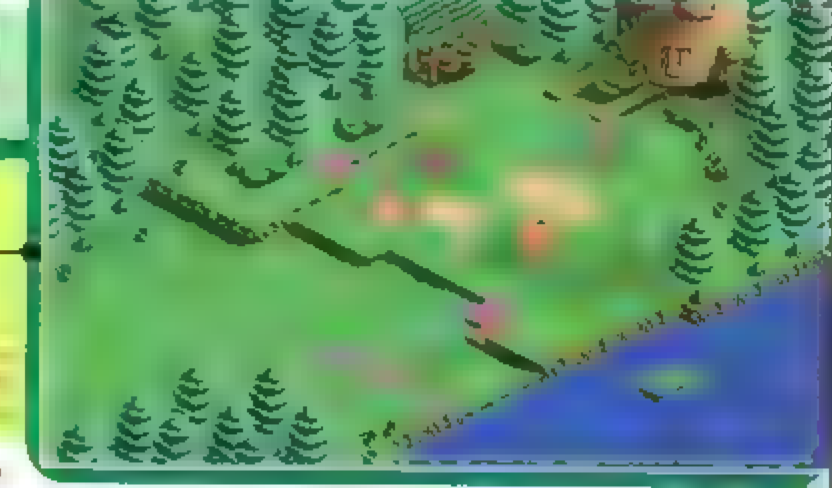
又是新的一天，亞迪趁師父不在時跑到莫歐家裡偷懶，卻被來拜訪的賽雅抓包。突然一個叫諾歐的年輕人與一個蒙面人帶著一群手下來森林放火，雙方一言不合立刻展開大戰。





2-1

失敗條件 全員無法戰鬥



這場戰鬥除了頭目諾歐外，敵人的人數並不多，而且新夥伴莫歐的攻擊力強大，防禦力又高，只要先清光A處的三名嘍囉，讓賽雅用“雷電”魔法轟掉諾歐旁的弓兵，再讓莫歐使用“固守之技”靠近B處的諾歐當肉墊，隨後派亞迪與賽雅衝過去圍毆即可。

打跑諾歐後，才知道他們是來找師父塔里斯的，一行人便跟趕回來的師父報告事情的始末。沒想到隔天塔里斯留下一封信就不告而別，並將他們兩人留在森林的營寨裡。亞迪不甘心師父丟下兩人自己去冒險，便不斷游說賽雅離開森林。當時亞迪又夢到白髮少年路克，還為打倒亞迪而努力

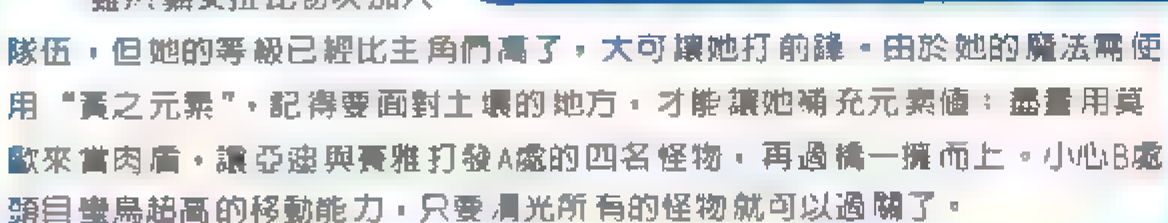


第三話　冒險之旅

隔天，森林裡出現了一個迷迷糊糊的貓女拉比，迷路的她又碰到怪獸，幸好在森林巧遇的亞迪、賽雅、莫歐三人即時趕到，準備協助貓女對這些不速之客來個迎頭痛擊。



關卡攻略　3-1



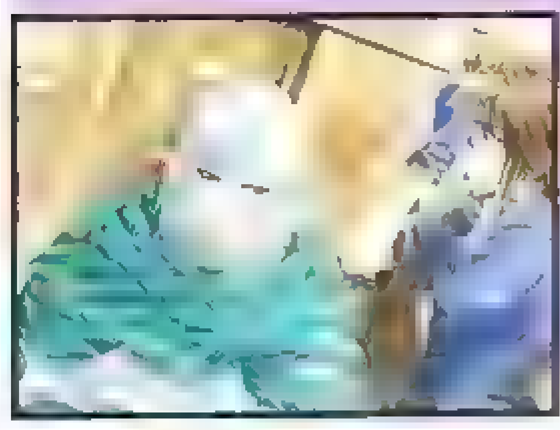
勝利條件　擊倒所有敵人
失敗條件　全員失去戰鬥

雖然貓女拉比初次加入隊伍，但她的等級已經比主角們高了，大可讓她打前鋒。由於她的魔法需使用"黃之元素"，記得要面對土壤的地方，才能讓她補充元素值；盡量用莫歐來當肉盾，讓亞迪與賽雅打發A處的四名怪物，再過橋一擁而上。小心B處頭目變鳥超高的移動能力，只要清光所有的怪物就可以過關了。

將拉比帶回家後，得知拉比是從賽路利亞城裡趕來，帶預言家愛莎依信來給師父塔里斯。亞迪等人願得愛莎應該知道師父的下落，便決定陪拉比回城尋找愛莎。

第四話　初次造訪城市

來到賽路利亞城找到了預言家愛莎，她要亞迪給她一段時間尋找師父塔里斯的行蹤。拉比就先帶著一行人到城裡參逛，對四處充滿好奇的亞迪果然馬上跟大家走失了；突然亞迪看到一群小混混在欺負一個紅髮少女，於是就立刻過去拔刀相助。





關卡攻略　4-1



勝利條件　擊倒所有敵人
失敗條件　全員失去戰鬥

這一關雖然我方只有亞迪跟瓦妮緹兩個夥伴，但敵人也只有三位。由於我方被敵人包圍，所以首先要解決左邊A處的阻擋者以突圍而出，然後讓攻擊力與防禦力較強的瓦妮緹來當肉墊保護亞迪，輪流解決B處的兩名敵人。讓瓦妮緹可以對著C、D兩處的火盆冥想，增加火之元素來使用強力的法術，不過最好還是盡量讓亞迪出刀來增加經驗值。

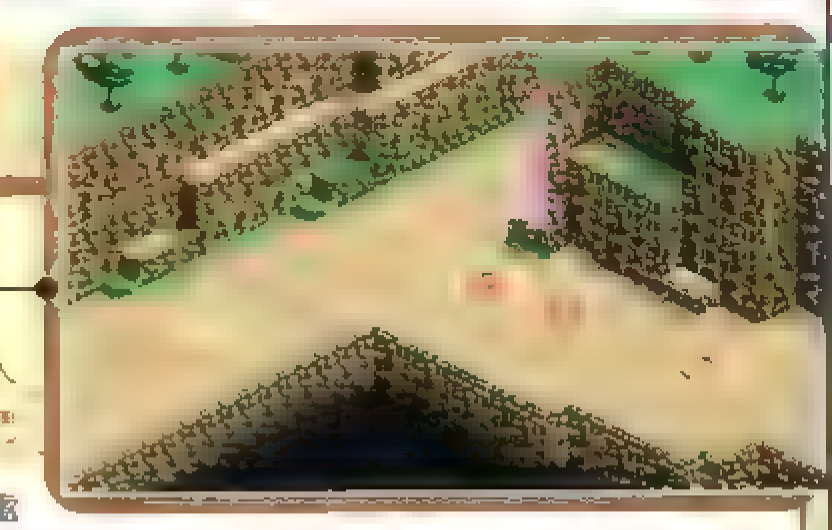
原來瓦妮緹是不祥的紅之部族，但亞迪一點都不在意。瓦妮緹離開後，亞迪也跟另外三人會合，回頭找愛莎，得知古器與師父的關係，一行人決定到守護古器的部族找師父，並對各部族提出警告。一行人往羅蘭迪亞山出發，因為那裡正住著守護黃之古器、蓋拉的黃之部族，[illegible]回到白髮少年的所在，[illegible]少年的[illegible]手下JP去抓亞迪並奪取古器。

第五話　歌唱之翼

來到北方的山城巴魯巴亞，到酒店可打聽到翼之部族的下落，回到世界地圖切換到翼之部落，一上山就會遇到盜賊，這時出現一個翼之族人菲陸斯加入了我方的隊伍，雙方戰鬥正式開打。

關卡攻略　5-1





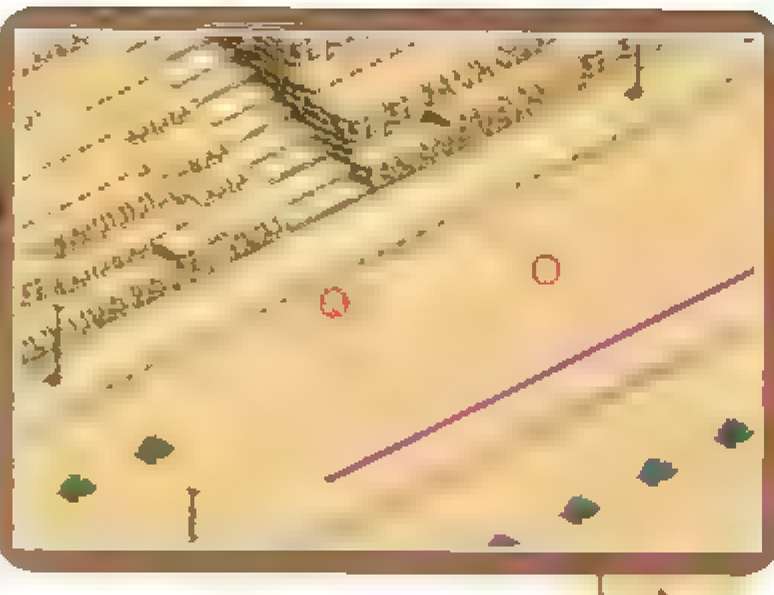
勝利條件：擊倒所有敵人
失敗條件　全員失去戰鬥

首先讓莫歐到前方A處當肉墊，亞迪和賽雅到後面的B處草地旁冥想補充綠之元素，其他人協助莫歐抵抗敵人首波攻擊，並就地補充黃之元素。一路往左打過去，只要小心最裡面的山賊頭子，很快就可以把山賊打發掉了。記得C處的草地也可以補充綠之元素。

打敗盜賊後，菲陸斯帶一行人進入了翼之部族，[illegible]長老看，[illegible]古器[illegible]帶著帶著，古器竟然被敵人奪走了。所有人追出去，果然看到JP帶著一群部下來搶奪古器，亞迪等人當然立刻展開阻止的行動，而瓦妮緹一看到亞迪，竟然一溜煙的跑掉，讓歐只好一人孤軍奮戰

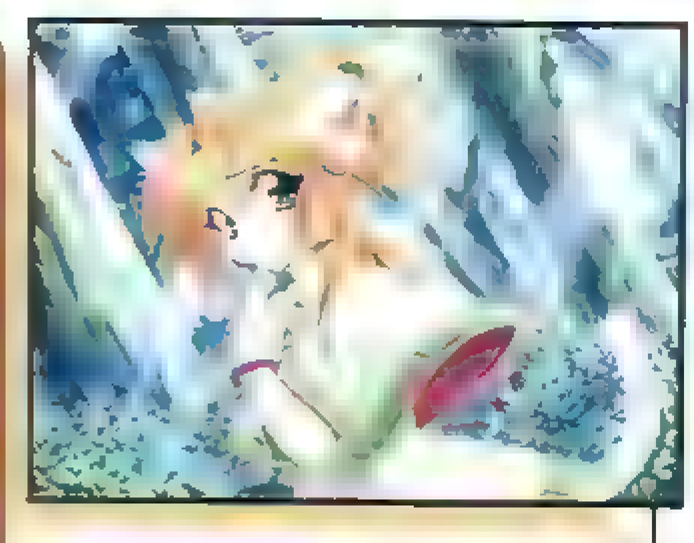


關卡攻略 5-2



勝利條件：擊倒諾歆
失敗條件：全員無法戰鬥

首先聯合所有的隊員解決A處被我方包圍的兩名敵人，尤其是攻擊力頗為強大的紅之戰士；接著解決B處諾歆左邊的弓箭手和右邊的魔道士，特別要小心魔法師的火焰攻擊，最後再集中武力攻擊諾歆，儘量利用莫歆的固守之力當肉盾。



在路克醒後走後，一行人去問長老，得知師父到海邊的黃之聖者去了，大家便準備往海邊出發，而菲陸斯也得到長老的允許，追隨大家的腳步而去

第六話 光與影

在前往海邊的路上，賽雅自己去打水，途中竟然遇到怪物的侵襲，還好白髮少年路克出手相救。





關卡攻略 6-1

勝利條件：擊倒所有敵人
失敗條件：路克或賽雅無法戰鬥

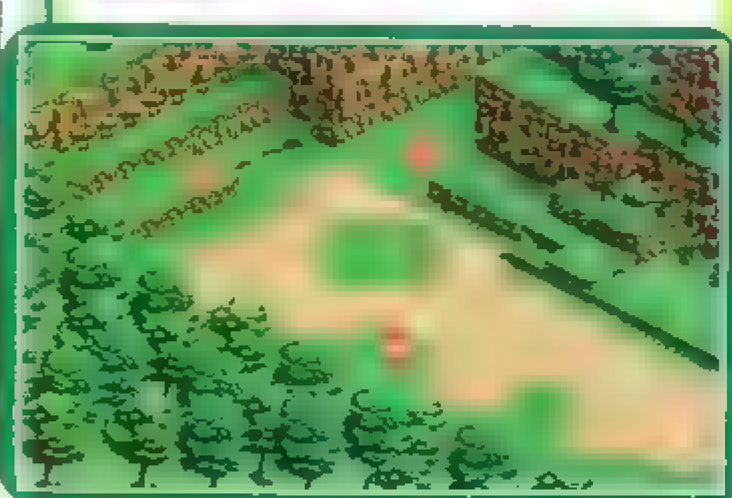
這一關路克不會增加任何的經驗值，所以最好讓路克作肉墊，派賽雅拼命補元素狂電怪物，逼不得已才讓路克出手。記得得面對草地才能補充賽雅的綠之元素。一路打發掉A處的怪物便可過關。

路克擊退怪物後就離開了，賽雅與眾人會合後，一邊為亞迪療傷，一邊跟大家訴說剛剛的遭遇。突然大家感覺到殺氣，竟然JP率領著魔物前來擄走亞迪

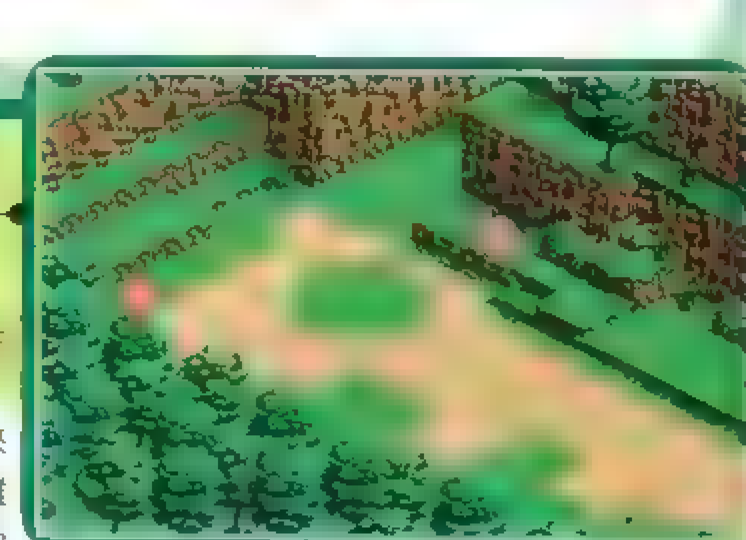
關卡攻略 6-2

勝利條件：擊倒JP
失敗條件：全員無法戰鬥

首先要解決的是A處的骷髏幽靈，退到下方補充元素後，轉而對付上方的兩隻骸骨魔，但不要太靠近B處的JP。接著是C處的方晶魔，最後要特別小心會使用一擊必殺魔法的JP，讓所有人把握好距離，一口氣圍上去，務必在一回合內利用最強力的魔法或特技將他幹掉。記得這關盡量讓亞迪升到11~12級以上，最好過關後剩下一點經驗值就能讓亞迪再度升級；敵人不夠打的話，就使用治癒之術來補血賺經驗值，否則下一關會打得很辛苦。

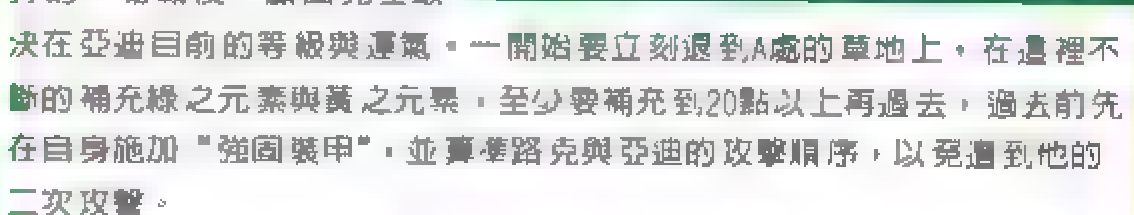


關卡攻略 6-3



勝利條件：擊倒路克
失敗條件：亞迪無法戰鬥

打敗JP後路克會趕過來與亞迪單挑。這是公認最難打的一場戰役，贏面完全取決在亞迪目前的等級與運氣。一開始要立刻退到A處的草地上，在這裡不斷的補充綠之元素與黃之元素，至少要補充到20點以上再過去，過去前先在自身施加"強固裝甲"，並算準路克與亞迪的攻擊順序，以免遭到他的二次攻擊。



繞到B處後算好距離，一口氣衝到路克的背面施展席爾巴立提之劍，必須要砍2~3次才能砍死路克，一定要小心路克使用冷凍術，被凍住無法動彈的亞迪很難逃離路克的魔掌，等級再高也沒用。真的不行的話，還是乖乖的讀取前一關的進度找山賊練功吧！記得闖關失敗可是要重打前兩場戰役喔！

路克被擊敗後，便回去找歐恩拉斯，他與路克趕在亞迪之前奪取另一個元素－閃光雷。

第七話 海域的公主



一伙人來到了海邊的港都閔倫，在道具店多買一些南瓜種子和小辣椒，再到旅館拿取物品，然後進去港口找船家，沒想到因為海上有怪物，船家不願意出船，一行人只好回旅館享受海鮮大餐。

這時亞迪看到窗戶邊有個女孩子西菈，看她怪可憐的，亞迪就叫她來一起吃，沒想到西菈與拉比因為搶食物而大打出手，結果一群人全被趕了出去。西菈得知大家要去青之部落，便要大家晚上到岸邊來。一行人晚上到了海邊，等海水退潮時，果然出現了一條岩礁通道對岸。大家走到一半時，在岩礁上突然出現了怪物。

關卡攻略 7-1



勝利條件：渡過海上道路

失敗條件：全員無法戰鬥或張郎竜?道路

這可以說繼上一場單挑之後，遊戲中最難的一場戰役。難是難在時間的限制，我方必須在一定的時間內走到右下方的出口，因此根本沒什麼時間補元素，也絕對不可戀戰，讓所有人員拼命往右下移動，尤其移動速度較快的菲陸斯、迪亞和可以兩次移動的莫歐，派他們先衝過去解決A處的甲殼類怪，其他的娘子軍則在後方處理B、C兩處的鐮刀海豹。

比較麻煩的是D、E兩處的蝸牛怪，它們會使用廣範圍的冰系魔法，一旦我方人員受傷，一定要先自行吃藥草補血，不要等待我方的魔法治療，衝過D、E兩處後登上F處的沙地便可過關。

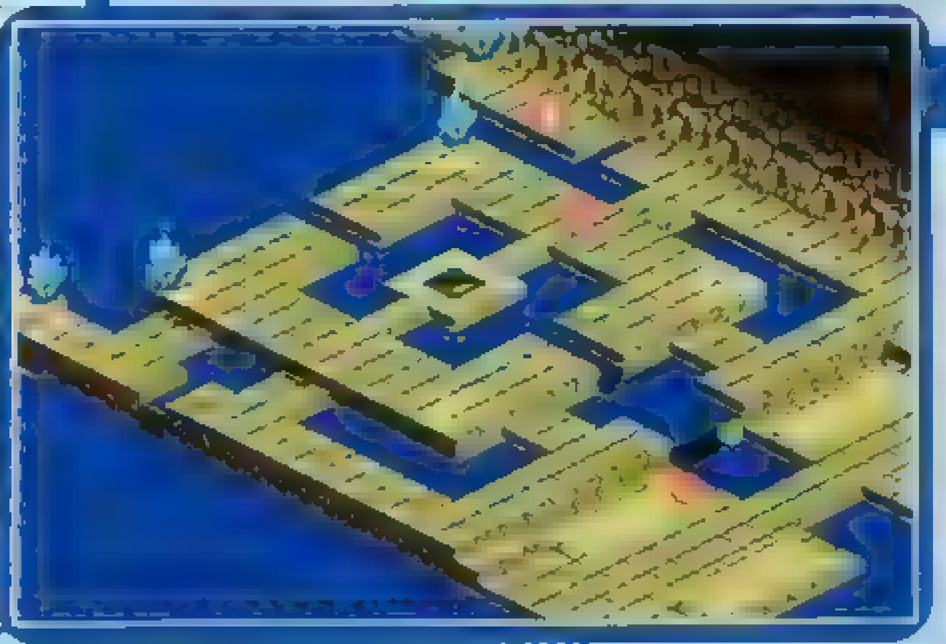
成功了來到青之部落，大家才知道原來西菈是部落裡的公主。青之族立刻把愛莎的信交給公主，由部族口中得知塔里斯想算來偷青水晶，於是大家跟著公主一起去看水晶。正當大家觀賞水晶的當時，路克居然帶著人形傀儡來搶奪水晶。一場水晶保衛戰隨之展開。

關卡攻略 7-2

勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：全員無法戰鬥

這一關西菈會落單在A處，你必須讓她盡可能往B處跑，躲在這裡等補充足夠的青之元素後再殺回來；而其他的隊員則專心應付左下方的怪物，並及早讓賽雅到C處補元素。等到元素補充得差不多，再殺到對岸與西菈會合即可。



正當水晶快被路克搶走時，亞迪一手把水晶搶回來，路克一行人在亞迪使用水晶前往之丟丟。臨走時路克對西菈再來搶奪，西菈只好將青之水晶交給亞迪保管，並與亞迪會合同行。回到海港開船後，亞迪決定回賽路利亞城找愛莎一探究竟。

畫面一轉，在隔離巴立根的監牢裡，JP正與塔里斯對決，突然耶魯拉斯出現，兩個傳送門將塔里斯拖出監牢外。

第八話 一起洗溫泉



回到賽路利亞城與愛莎見面後，得知除了被奪走的水晶外，剩下的法器還有在安全之地的罕爾巴二提利卡嘉目已久的伊格爾。大家決定到北之部落尋找伊格爾的相關消息，為了解除一伙人的舟車勞頓，大夥決定去泡泡溫泉。來到溫泉也卻發現溫泉已乾枯，而原因是毛毛怪佔據了源頭，於是大家決定要清源頭的怪物。

關卡攻略 8-1

勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：全員無法戰鬥

這關首先要把深陷重圍的菲陸斯往後撤，其他成員則合力殲滅掉A處的敵人，為菲陸斯殺出一條血路；接著全體成員在此歇息補充元素，再一股作氣殺過去。在B處的泉上可以讓西菈補充青之元素。

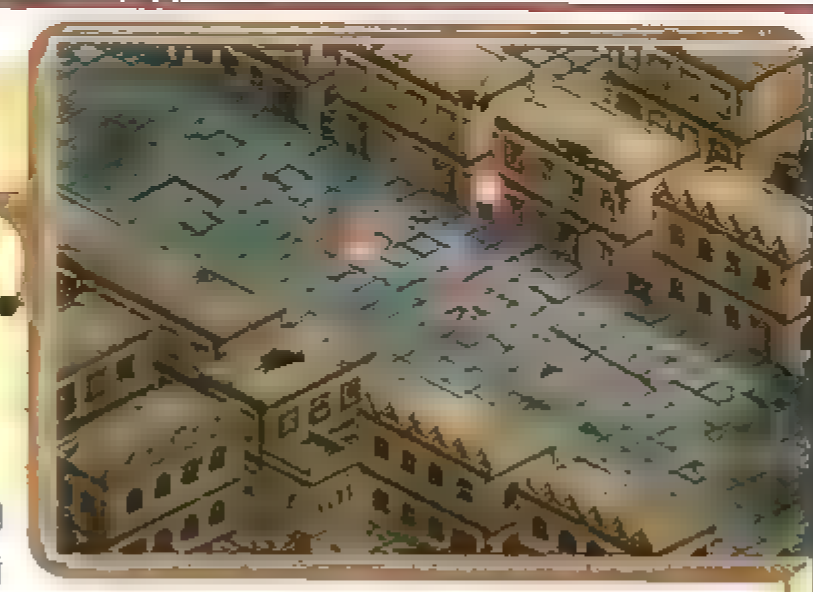
原來毛毛怪是為保護剛出生的小孩才佔據這裡，賽雅將受傷的毛毛怪治好後，就讓它們回山裡了；而隨後的溫泉之旅，當然少不了偷窺的鏡頭了~

第九話　幻之城鎮

洗完溫泉後，大家往紅之聚落出發，來到旅店後才知道原來這裡已經改建成卡門鎮了。正當大家回房休息時，發覺有異樣的菲陸斯，突然看到一個很像妹妹菲莉西亞的紅髮小女孩，便去幫她找貓，但一直到天黑都還沒找到，只好帶她回旅館休息。沒想到睡到半夜時，莉雅過來警告大家，原來這是個陷阱，大家醒來後才發現白天的城鎮全部都是幻術，立刻跟趕過來的殭屍村民發生戰鬥。



勝利條件：擊倒所有敵人
失敗條件：全員失去戰鬥



這些村民都是黑之魔法用死者變成的，只要小心他們所帶來的中毒、麻痺等屬性就可以了。首先讓所有隊員往A點突圍而出，B處巷子裡的水桶可以補充青之元素，長有雜草的地磚則可以補充綠之元素。盡可能讓菲陸斯提昇等級，因為等一下會有他的獨場秀。

雖然殭屍僕JP拚命抵抗村民的追擊，希伯莉雅衛護，發揮實力，但莉雅仍被JP所殺，讓此時的菲陸斯決定親自為莉雅報仇。





勝利條件：擊倒JP
失敗條件：菲陸斯失去戰鬥

又是一場單挑，由於JP的一擊必殺技巧，過不過關全要靠運氣。首先讓菲陸斯留到A處不斷的補充青之元素，大概補充到十多個，接著繞到B處JP後面，等輪到JP之前立刻使用怒之飛毛腿提昇敏捷度，之後你便可以連續動作兩次，也就是到前方攻擊兩次，再退回來而毫髮無傷。等候時機再使用怒之飛毛腿，便可以輕易的將JP打敗了。

打敗JP後，路德維希帶著殭屍村民來，敵人很多，包括了JP、諾歐和瓦妮緹，而……

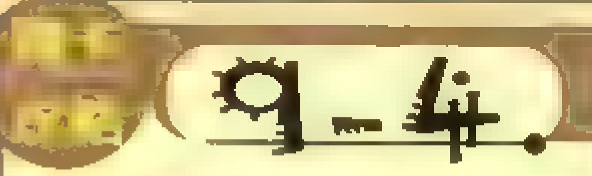
9-3.

勝利條件：擊倒所有敵人　　失敗條件：全員失去戰鬥

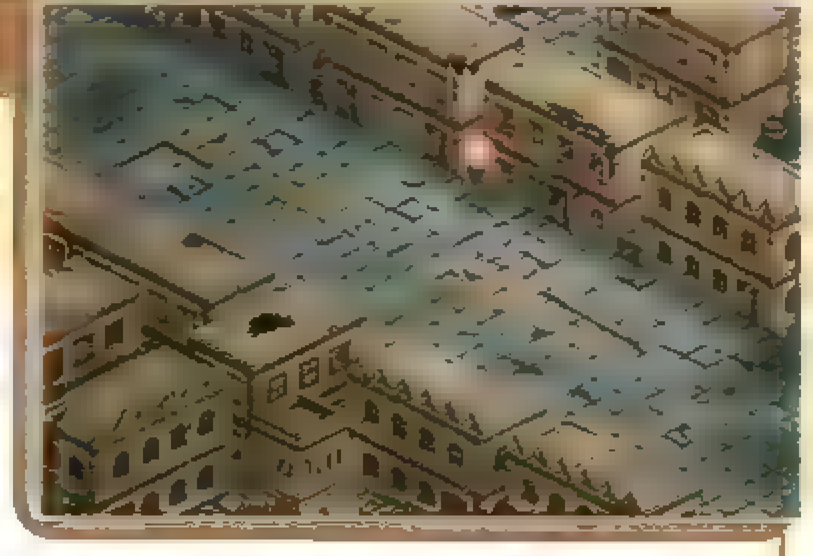


這一關首先讓全體移動到A處，這裡除了原來畫面上的僵屍外，還會不斷的出現殭屍，總共會出現九個，所幸殭屍的攻擊力不高，只要小心不要被殭屍麻痺毒化就可以了。清完殭屍後把目標轉移到B處巷內的水桶附近，擊敗這裡的弓箭手便可以補充西茲的青之元素。雖然勝利條件是擊倒所有敵人，但其實只要打敗諾歐就可以了；不過假如你想要多練功的話，也可以派莫歐吸引諾歐的注意，然後衝到後方幹掉JP和瓦妮緹。

眼見敵人源源不斷地冒出來，菲陸斯又傷得不輕，西茲決定使用法器，並與大家躲進中庭閣。



勝利條件：擊倒所有敵人
失敗條件：亞迪或西茲失去戰鬥



這場戰鬥跟上場戰鬥很像，但JP移到右下方包圍主角，殭屍也不會再不斷出現。由於A處念咒中的西茲不能移動，所以要讓防禦力高的亞迪與莫歐守護在兩側，盡快打發掉B處的紅之魔道師後，利用個人廣範圍攻擊魔法對付所有的敵人。盡可能留下諾歐來賺經驗值。

正當西茲使用青之法器時，路德維希與瓦妮緹使用紅之法器來對抗，結果西茲手中的青之法器竟然被JP奪走了，亞迪等人只好落荒而逃，來到廣場時菲陸斯自覺不對，與大家分開，獨自留下來對抗敵人。



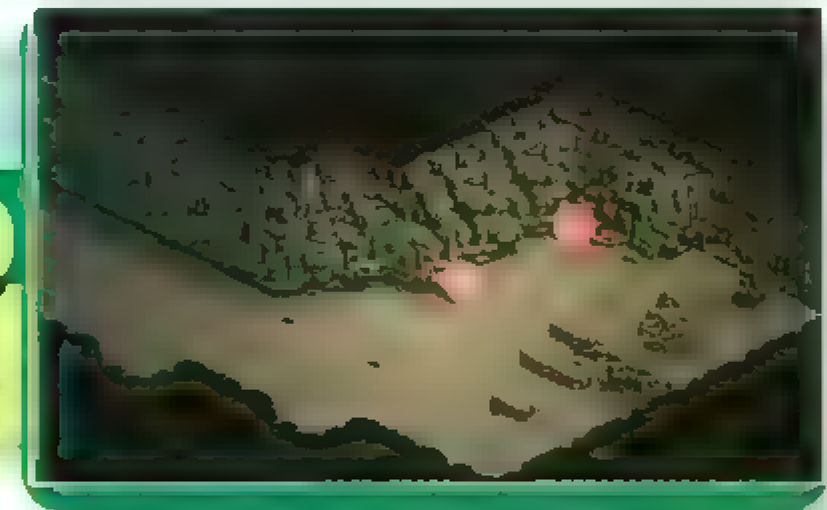
第十話 黑暗之中



鄔魯拉絲一行人開始搜索敵人，跌落懸崖的亞迪被瓦妮緹找到，但瓦妮緹竟然偷偷把昏迷的亞迪藏到洞窟裡；但亞迪醒來後洞穴口卻崩壞了，而且洞穴裡出現了怪物。

關卡攻略 10-1

勝利條件　擊倒所有敵人
失敗條件　全員無法戰鬥



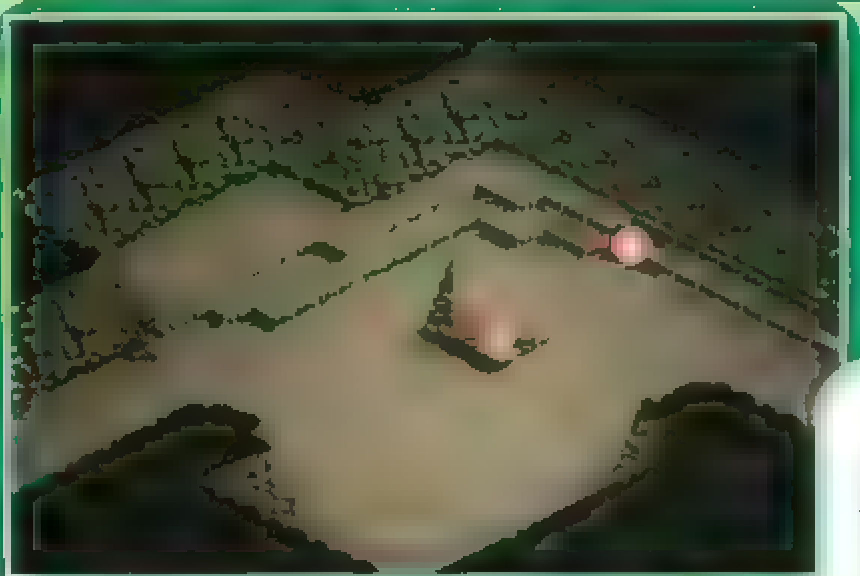
這一關可以補充元素的地方不多，只有A處的青苔地與B處的油燈，可以分別補充綠之元素和紅之元素。敵人只有四隻史萊姆，只要讓亞迪當先鋒施展強固裝甲，瓦妮緹不斷放魔法提高等級即可。

打敗史萊姆後兩人決定往洞窟內部找其他出口，兩人正準備離開時怪物又出來攪局

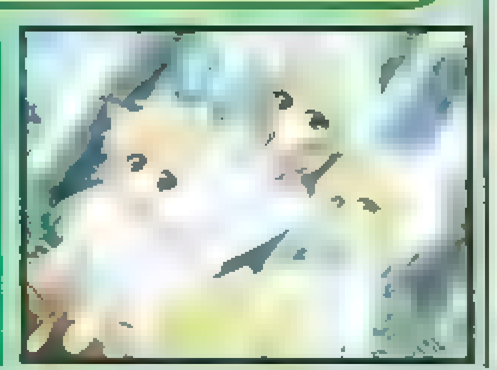
關卡攻略 10-2



勝利條件　擊倒所有敵人
失敗條件　全員無法戰鬥



這次的會使用各種火系魔法的南瓜燈籠就沒有那麼好對付了，無論瓦妮緹走到A處燈籠旁的哪個方位，都會遭到南瓜燈籠強力的魔法攻擊，因此第一個目標要放在B處的南瓜燈籠，讓兩人一起往上衝，派瓦妮緹加強亞迪的攻擊力，一次就把牠幹掉，然後就可以放心的在A、B兩處取得紅綠兩種元素了。等集滿元素再一一清光所有的敵人即可。



好不容易找到另一個出口，瓦妮緹趁大家都來會合時就偷偷溜走了。隨後亞迪一行人便回去賽路利亞找緹莎商量。另一方面，路克為了取回自己的心，決定去殺了亞迪。而人形緹雅也決定跟隨他而去

第十一話 決鬥者

在前往賽路利亞的路上，亞迪一行人遭遇到緹雅帶著魔物前來襲擊。

關卡攻略 11-1

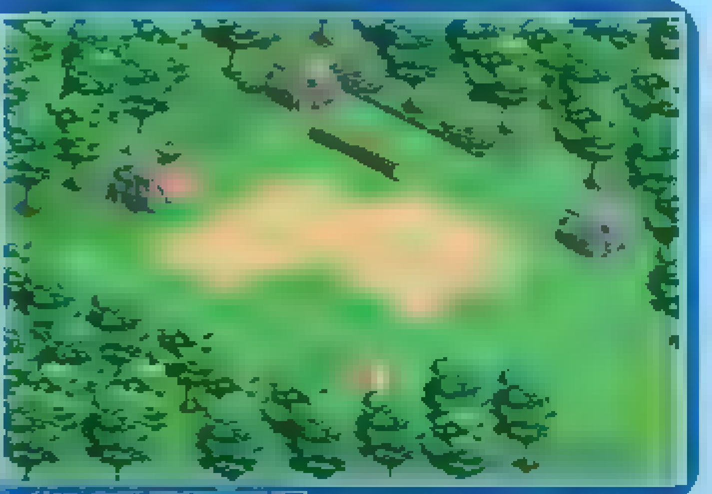
勝利條件　擊倒緹雅
失敗條件　全員無法戰鬥

一開始先讓我方撤退到A處補充元素，然後以莫歐為肉盾一路往上打，特別小心攻擊力強大的傀儡．阿和B處的緹雅。一定要讓莫歐先接近他們。

關卡攻略 11-2

勝利條件　擊倒路克
失敗條件　亞迪無法戰鬥

同樣是單挑，這次由於亞迪可以承受路克三次以上的魔法攻擊，打起來要輕鬆多了。先到A處儲存大量的元素再繞到B處從背後對路克施展特技，只要兩發就可以打敗路克。小心路克施放冷凍術，被冷凍起來的亞迪還是會死路一條。



打敗緹雅後亞迪阻止西亞對她下殺手，緹雅才對亞迪說明有關路克的一切。

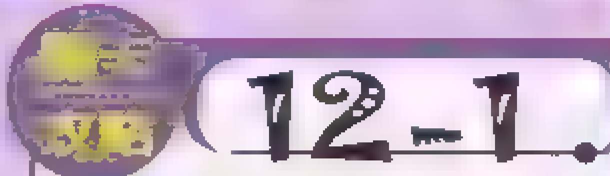


打敗路克的亞迪放走路克跟緹雅，一行人繼續趕回賽路利亞。

第十二話 賽路利亞[illegible]

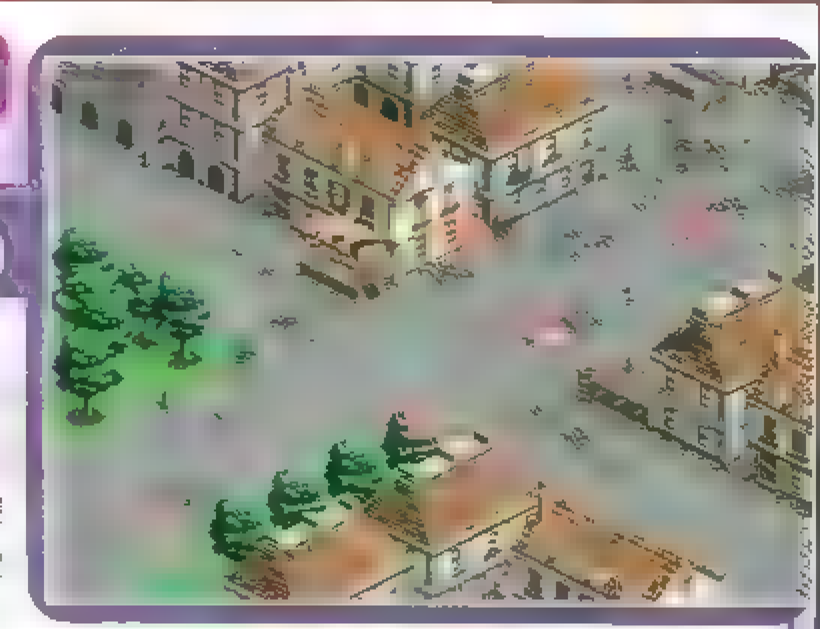
回到了賽路利亞拉愛莎，根據愛莎占卜的結果，世界竟然被鄔魯拉絲所毀滅，就連賽路利亞的護衛團長也不敵謬歐帶來的部隊，整座城陷入一片火海中；亞迪等人為了城裡的居民，不顧自身的傷勢，與謬歐等人展開戰鬥。

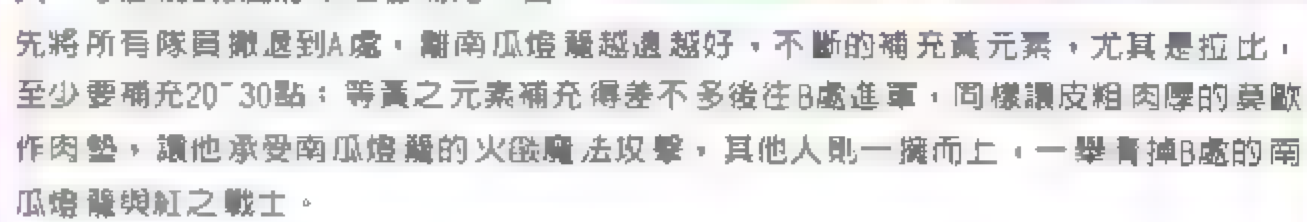
正當大家快頂守不住的時候，菲陸斯突然出現在屋頂，一箭就讓謬歐等人打退堂鼓。原來菲陸斯當時被師父塔里斯救了出來。而且塔里斯再菲陸斯帶大家過去。眾人便開始準備的出發。



勝利條件：擊倒所有敵人
失敗條件：全員失去戰鬥

這個地圖沒什麼地方可以讓賽雅補充綠之元素，只有打掉B處的敵人，才能到D處的草地上補充。首先將所有隊員撤退到A處，離南瓜燈籠越遠越好，不斷的補充黃元素，尤其是拉比，至少要補充20~30點；等黃之元素補充得差不多後往B處進軍，同樣讓皮粗肉厚的莫歐作肉墊，讓他承受南瓜燈籠的火燄魔法攻擊，其他人則一擁而上，一舉幹掉B處的南瓜燈籠與紅之戰士。





攻下C處巷內的水桶後立刻讓西娃補充青之元素，幫所有的隊員療傷。一旦清掉B處的三名敵人，會再出現三名，總共會出現九名，拉比的石牙術可以有效的幫你解決複數的敵人。接下來慢慢打過去，直到消滅謬歐為止，特別要小心歐謬的三連擊。

第十三話 [illegible]巴立提守護者

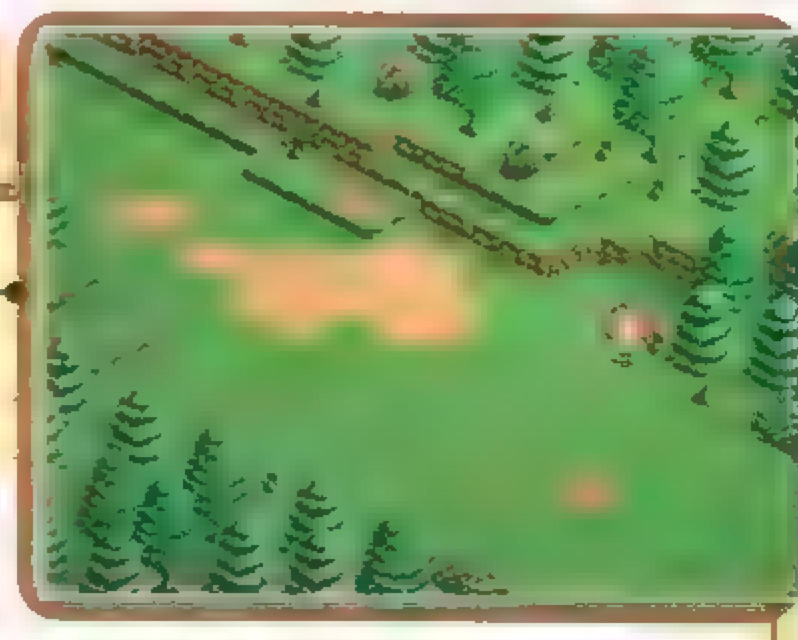
回到了老家[illegible]巴立提森林，JP悄悄的跟在眾人後方。亞迪一行人見到了久違的師父塔里斯後，眾人敘舊後，西娃竟然對塔里斯[illegible]情，用餐後塔里斯詳細的把[illegible]魔王的始末對大家說明，突然闖入一現了敵人的蹤跡，所有人[illegible]戰JP與其帶來的部下。

打敗JP後，鄔魯拉絲出現，原來她毀滅世界的目的[illegible]是[illegible]塔里斯所[illegible]的結果[illegible]中，才[illegible]鄔魯拉絲[illegible]鄔魯拉絲[illegible]由的關係，[illegible]他成為[illegible]的人[illegible]出的[illegible]也[illegible]鄔魯拉絲[illegible]了，結果連謬歐都被抓走了」[illegible]



勝利條件：擊倒所有敵人
失敗條件：全員失去戰鬥

這一關比較麻煩的是位於C處的火燄人，他會施放全畫面的火燄魔法，因此你必須先退到A處補充綠之元素，B處的岩石也可以補充黃之元素。補充完畢後沿著右上方衝過去，先派莫歐靠近火燄人，耗光他的元素，其他人再衝過去。中間的過程不要驚動會使用一擊必殺的JP，讓菲陸斯使用提高敏捷度的魔法移動兩次來對付他，這樣就不會有人受到傷害。



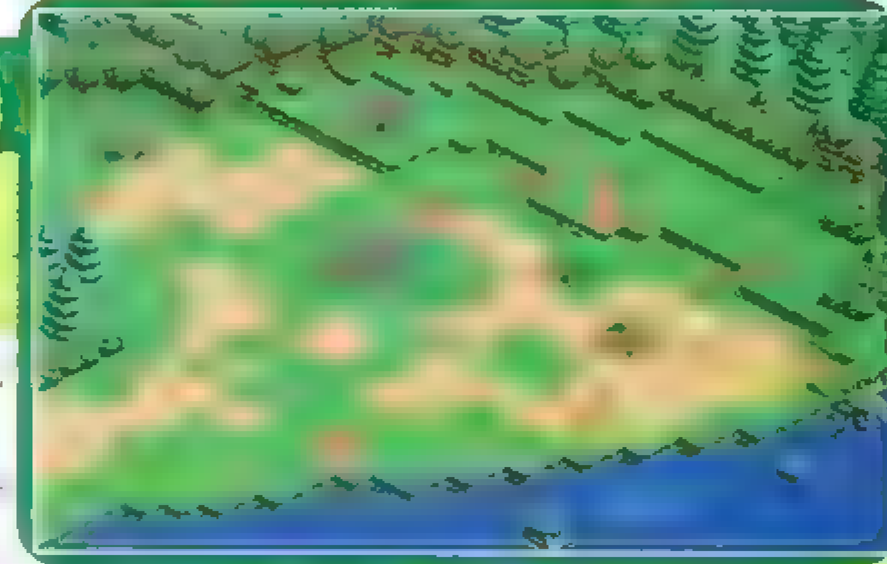
第十四話 死鬪

大家回到屋內討論去路，決定攜手走出結界與鄔魯拉絲抗衡。塔里斯希望愛莎占卜一下吉凶，亞迪便回去訓練場練劍，而師父也來調教他。這時瓦妮緹突然出現，並開始攻擊亞迪，這時大家都趕了過來，JP也帶著寵物現身。為了怕瓦妮緹受傷，亞迪決定把瓦妮緹引開，讓大夥來對付JP與寵物。

14-1.

勝利條件：擊倒所有的敵人
失敗條件：全員失去戰鬥

首先到A處補充各種元素，然後從B處往右打，比較需要注意的只有C處的青火燄人，他同樣會施放全畫面的火燄魔法，讓被施以魔法防禦的莫歐引他將元素用光即可。



被亞迪引過去的瓦妮緹已恢復意識，但卻無法控制自己的身體，不斷的攻擊亞迪；亞迪後來乾脆放下武器，居然讓瓦妮緹掙脫了束縛。於是兩人一起回去協助塔里斯對抗魔物，但鄔魯拉絲卻叫出被操控的謬歐來對付大家

新神奇傳說3

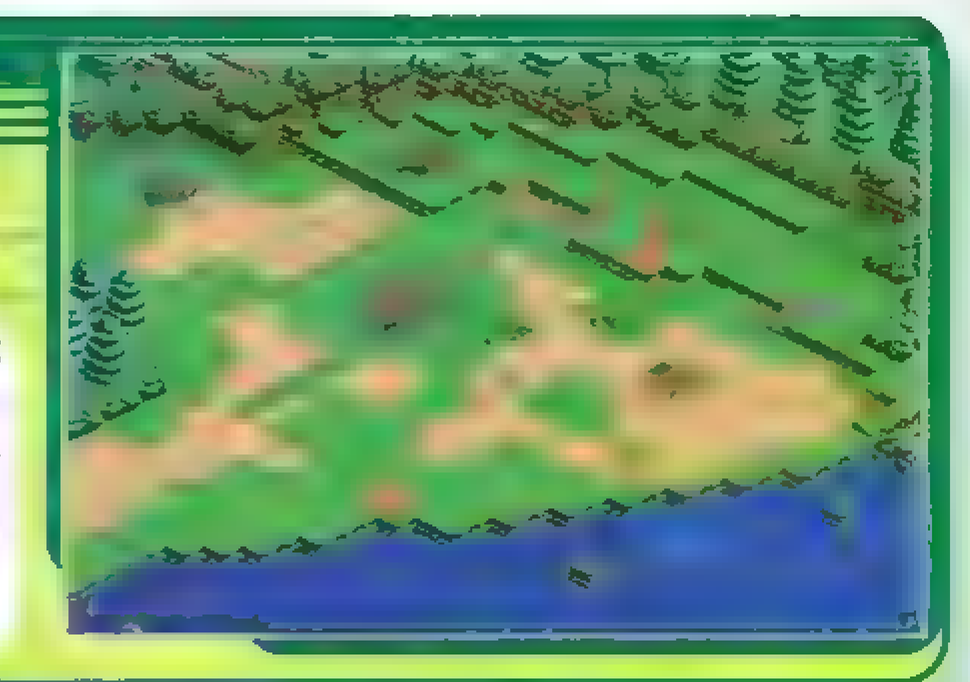
關卡攻略

14-2

勝利條件　擊倒所有敵人

失敗條件　全員無法戰鬥

這一關我方的距離離對方太近，所以一開始就要有被B處的褐騎士用全畫面魔法慘電的準備。一路退守到A處補充各類元素，假如被電就趕緊將隊員排成十字，用全體癒之術來治療。另一個要小心的是C處的紅之魔道師，他也會使用全畫面的攻擊魔法。不用費心去打謬歐，因為根本打不死，只要將所有的小嘍囉打完就可以過關了。



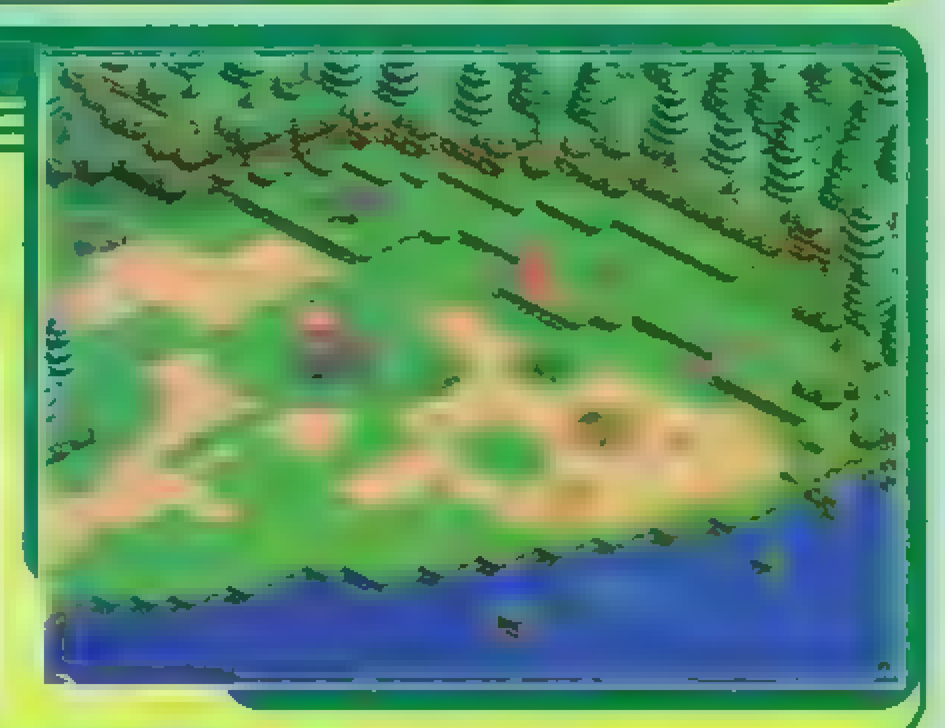
關卡攻略

14-3

勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：全員或塔里斯無法戰鬥

謬歐怎麼打都打不死，塔里斯不得已只好準備發動法器，並要大家掩護他。這關我方被團團包圍，你一定要在戰鬥開始就幹掉A處紅之魔道師和B處的褐騎士。A處的魔道師由西菈的特技來對付，褐騎士則聯合亞迪與附近的隊員來攻擊。最重要的是得立刻把奧歐移到謬歐身邊擋住謬歐的強力攻擊。不用擔心塔里斯，他的防禦力相當高，短時間內不會有危險。只要清光所有的嘍囉，再將謬歐損傷到一定的程度就可以過關。



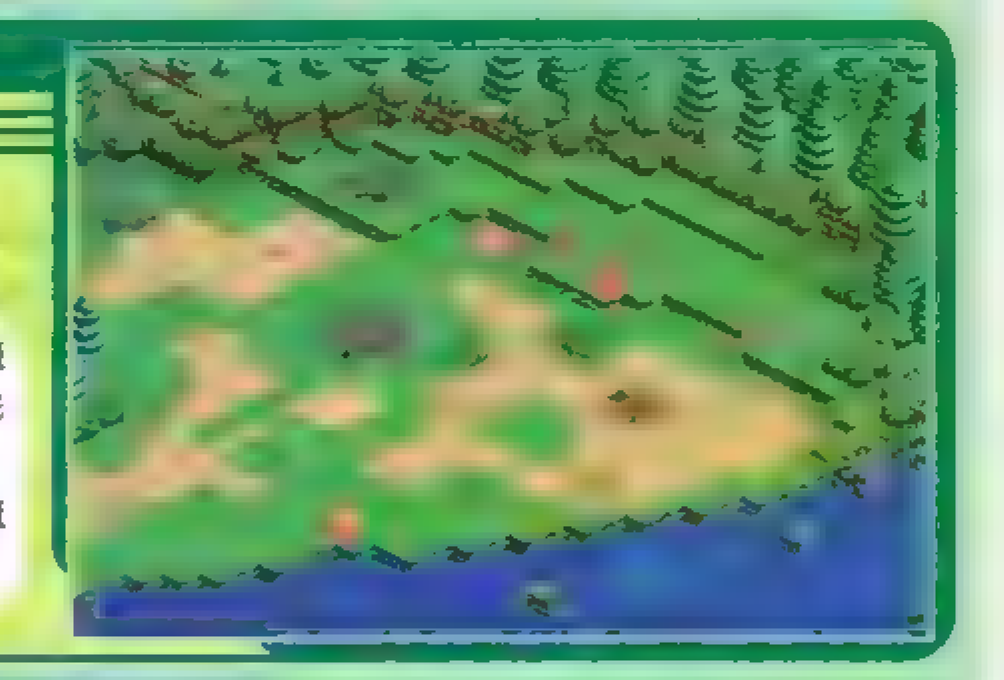
關卡攻略

14-4

勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：全員無法戰鬥

塔里斯終於啓動了法器，也破除了謬歐身上的無敵魔法，於是大家一股作氣展開最後一場戰鬥。這次的敵人與地形也跟前兩場一樣，建議還是選擇退回A處補充元素比較保險。緊接著兵分兩路，一路攻下B處的褐騎士，一路攻入C處的紅魔道師，打敗謬歐後就可以過關了。



關卡攻略

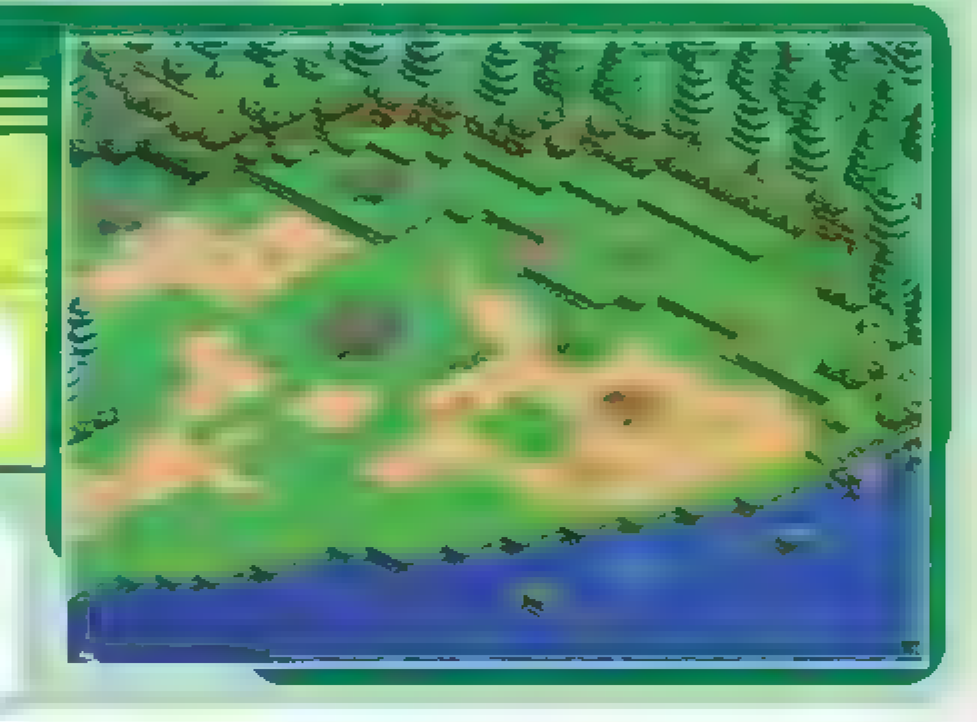
14-5

勝利條件：擊倒謬歐

失敗條件：奧歐無法戰鬥

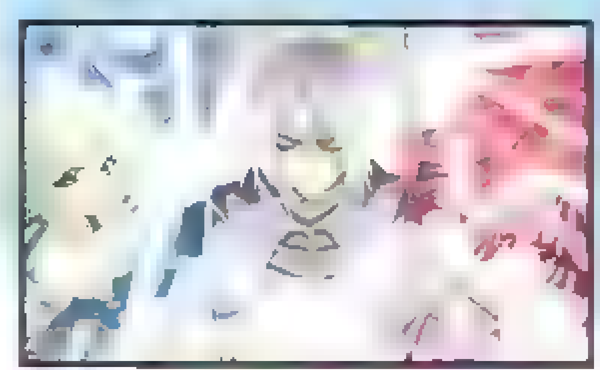
這場單挑可以說是最簡單的一場，只要奧歐等級夠高，不斷使用三連擊特技攻擊謬歐即可。記得受傷時要補血喔！

正當大家鬆一口氣時，JP突然出現攻擊亞迪，而塔里斯為了救亞迪而受了傷，連勝之法器都被搶走了。



第十五話 祕密真相大白

受了重傷的塔里斯終於決定把一切告訴亞迪，原來亞迪和路克就是被元素守護者所創造出來的法器，目的是為了以後要對付魔王。知道真相的亞迪奪門而出，瓦妮緹隨後追了過去，兩人在湖邊遇到了一群怪物。



關卡攻略 15-1

勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：亞迪或瓦妮緹無法戰鬥

這裡可以說又是一個讓玩家休息的關卡，出現的怪物都不會很強，善用亞迪做肉盾，瓦妮緹則在後方使用廣範圍的魔法，很快就可以殲滅這群怪物。記得A處的燭燈可以補紅之元素。



兩人收拾怪物後便在浪漫的湖邊互訴心曲，看來種族再怎麼不同也擋不住了...

第十六話 出發之前

隔天早上，塔里斯跟大家說在拿到八個法器後，魔王即將於□處復活，於是大家決定趕在□處之內找到路克，讓路克成為我方夥伴。於是一行人前往巴爾亥特火山之塔，大家先在□□巴亞著陸，沒想到獨處的賽雅竟然碰到路克，緊接著亞迪與瓦妮緹也趕來，路克與亞迪再次展開激戰，雙方之後約在黑暗封印之塔一決勝負。



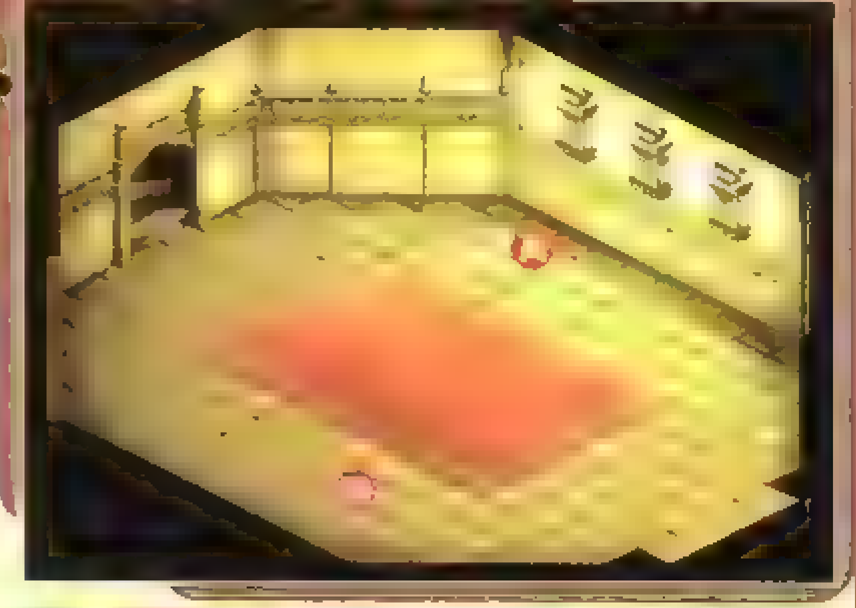
第十七話 決一死戰

來到巴克尼亞時，遇到一位受重傷的守衛兵，由他口中得知所有的討伐部隊都被路克所殺。繼續前進至巴爾亥特火山，這裡已經是屍橫遍野，由於時限即將到來，大家立即殺入黑暗封印之塔，果然第一層就被一群魔物包圍。

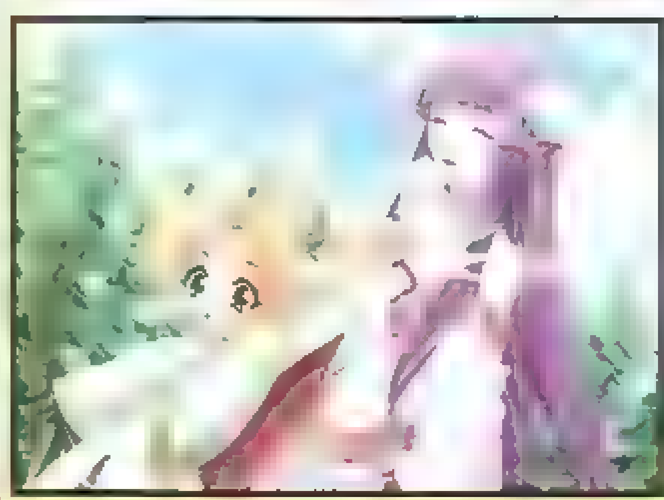


關卡攻略 17-1

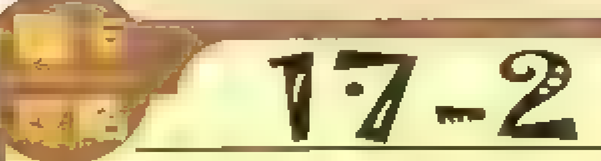
勝利條件：擊倒所有敵人　失敗條件：全員無法戰鬥



在這個塔中我方幾乎都會呈現被包圍的狀態，所以得先盡可能的攻擊施法者，再努力突圍而出。上下左右四角的圖騰各可以補充黃、綠、藍、紅四元素，好好的善加利用。這一關要先解決的是A、B兩處的影鬼，牠們的敏捷度很高，而且會施放冰系魔法凍結我方，最具有威脅性。第二個目標[illegible]。牠們分別會施放火系跟雷系魔法。同時也要小心食人鼠，被牠們咬到時常會麻痺







17-2



勝利條件 擊倒所有敵人 失敗條件：全員無法戰鬥

第二層的元素陣分配跟第一層一樣，不過這一層我方可以往A處先逃開來補充藍綠兩元素。再殺向B處補充紅之元素，至於黃之元素到處都補得到。由於沒有什麼魔法師，所以只要掌握距離各個擊破，應該不會有什麼問題。小心迷霧怪攻擊所引起的麻痺

17-3



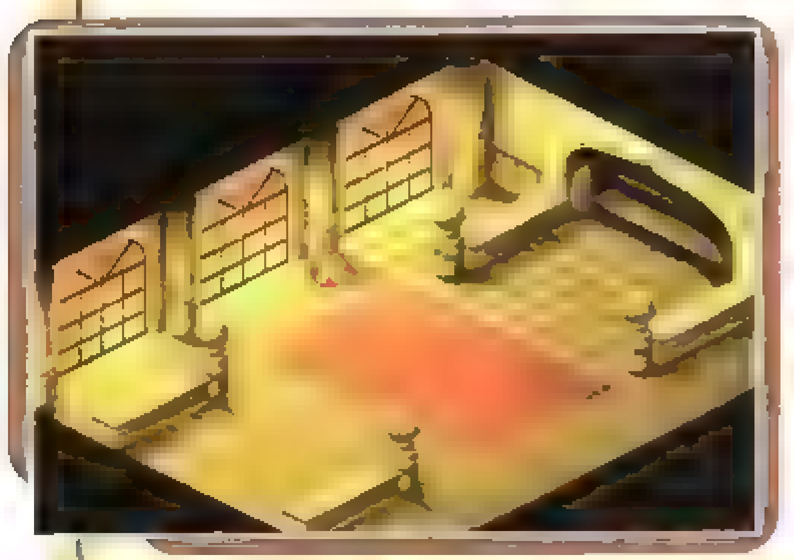
勝利條件 擊倒所有敵人 失敗條件 全員無法戰鬥

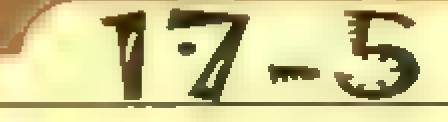
本層所有的敵人都會使用魔法攻擊，所以只能趕緊先解決A處的巫師及左右兩邊的影之剛茲與影之比克托，在此處好好補充元素值後，回頭打發B處剩下的兩名敵人

17-4

勝利條件 擊倒所有敵人 失敗條件 全員無法戰鬥

第四層JP終於出現了，這場比較可怕的敵人是A處的火燄人，只要解決牠們，其他的怪物慢慢處理就好了。JP同樣可以交給敏捷度高的菲陸斯來對付。好不容易打敗JP，菲陸斯正要下殺手時，眾人突然又被一群假面包圍，於是大家只有兵分兩路，一隊留下來解決目前的敵人，一隊繼續往上衝。

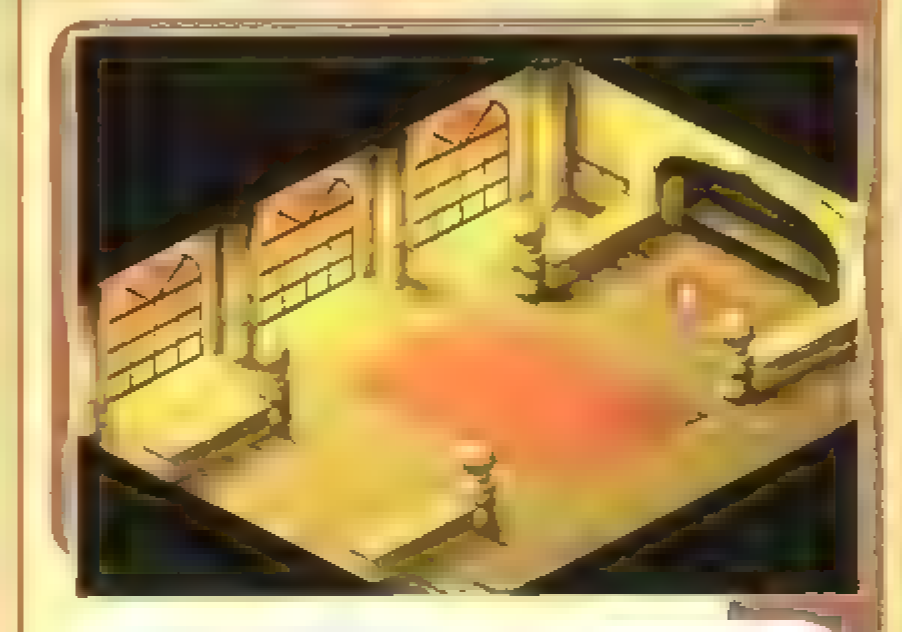




17-5

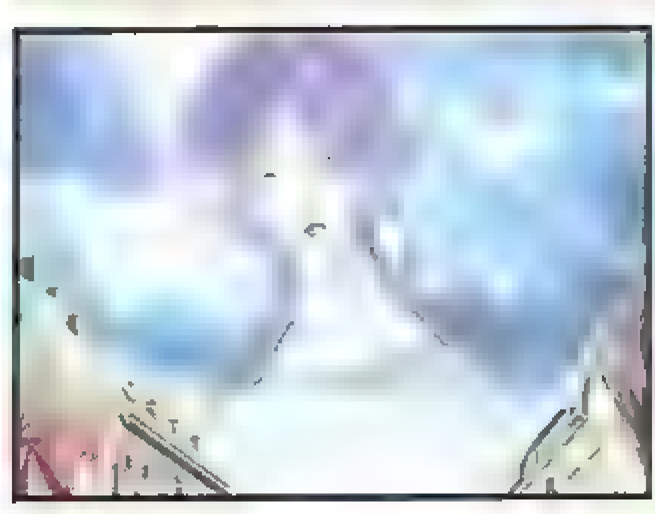
勝利條件 擊倒JP

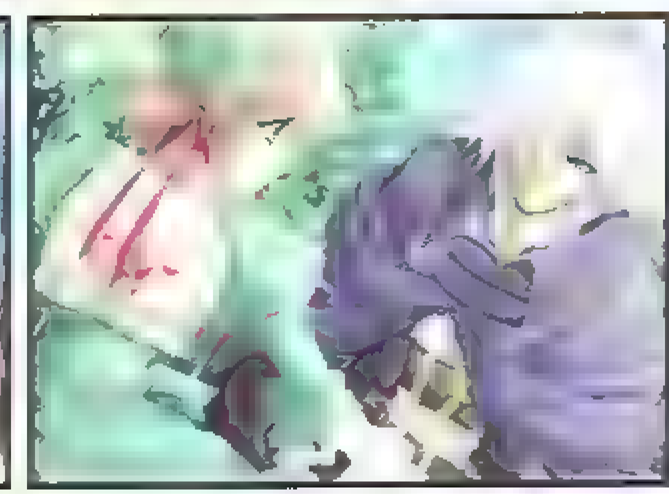
失敗條件 全員無法戰鬥

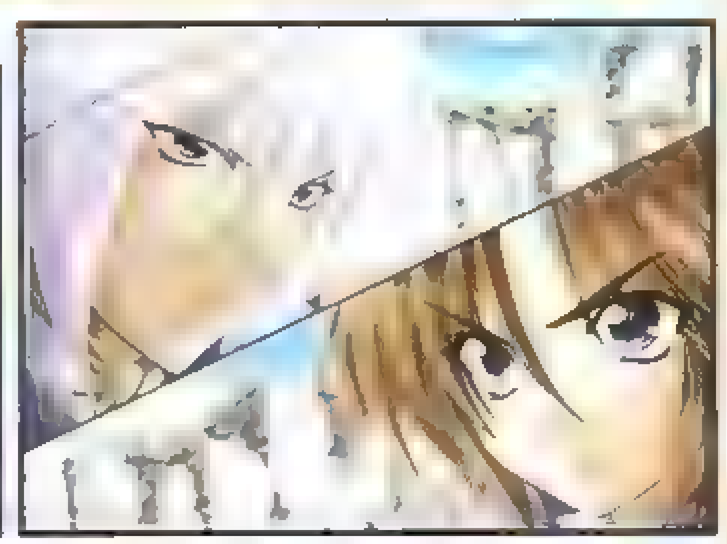


雖然我方被JP所包圍，不過除了王牌的JP外，其他JP只是我們練功的對象而已。你也可以直接打倒A處王牌的JP便可過關，不用與敵人纏鬥。

亞伯帶著賽亞和[illegible]，[illegible]自身卻停止了運作，[illegible]人[illegible]，[illegible]，但被[illegible]與我方展開大戰

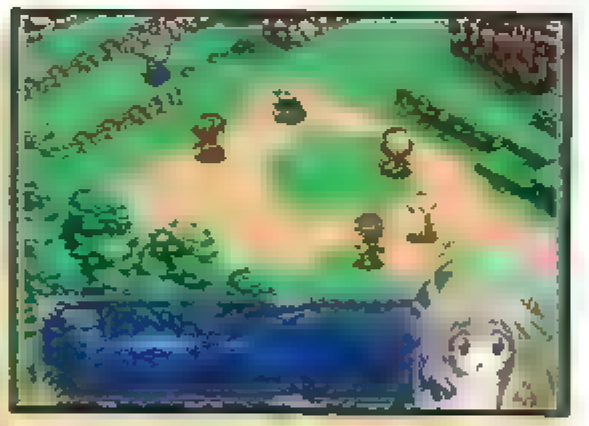


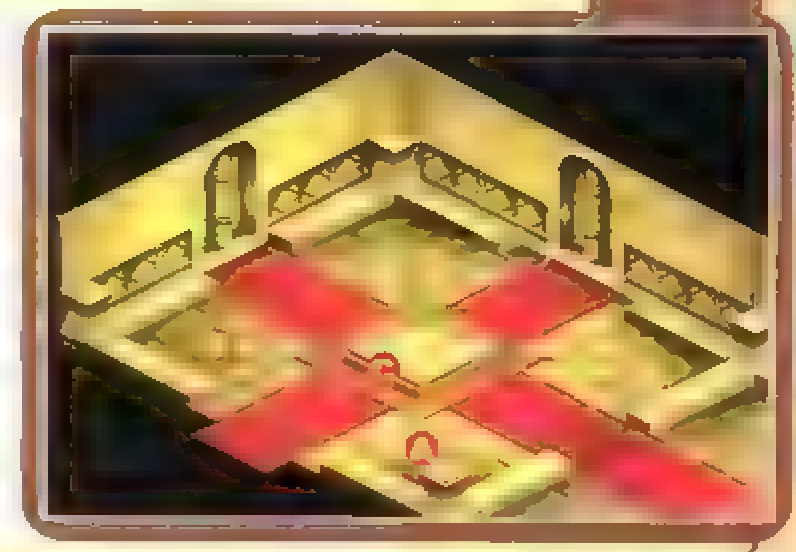


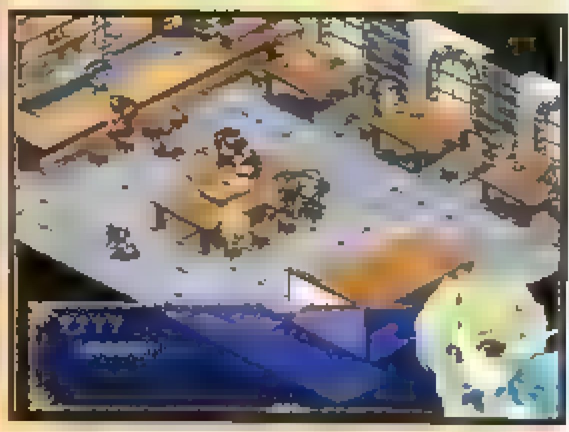


17-6

勝利條件：擊倒路克　　失敗條件：全員無法戰鬥



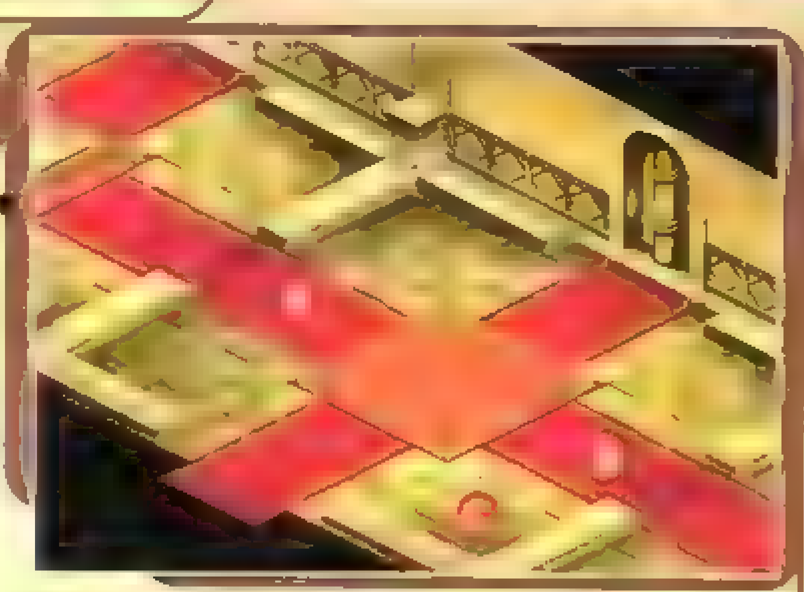




這一關路克與旁邊的兩個褐騎士都會施放全畫面魔法，所以絕對不能正攻，首先讓瓦妮緹過到A處補紅之元素，賽雅到B處補綠之元素，亞迪則在C處引敵人施放全畫面的魔法；等元素補充到三四十個，讓瓦妮緹與賽亞一同到C處連續施放全畫面魔法，直到將所有的嘍囉電光為止，最後再一起上去圍毆路克就可以了。

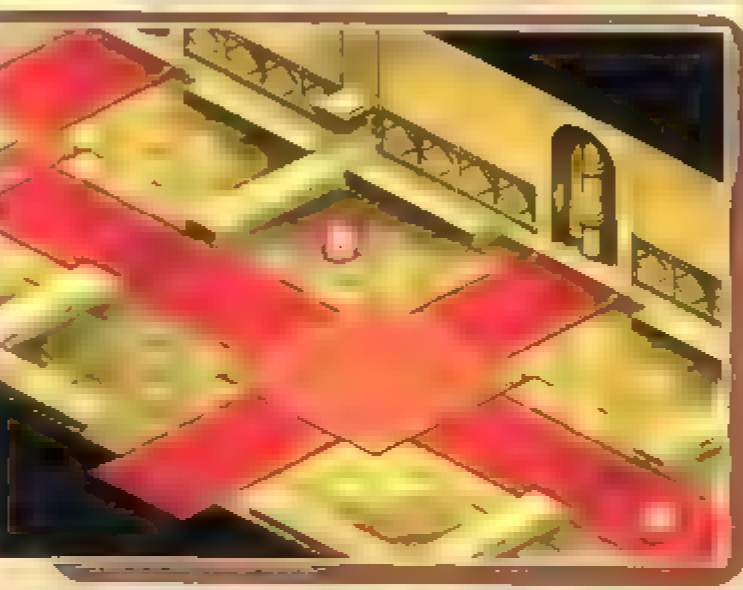
17-7

勝利條件：擊倒所有敵人　　失敗條件：全員無法戰鬥



接下來這一關魔王附身的鄔雷拉絲終於登場，這也是這一話中最危險的一關。A處的鄔雷拉絲和B處的兩個青火燄人都會不停的施放全畫面魔法，而我方的角色只有三位，一不小心可能就被打掛了

關卡一開始就得先衝到B處幹掉兩名火燄人，然後躲在這裡逃避鄔雷拉絲的魔法攻擊，順便幹掉追過來的爬蟲怪；一但賽雅在C處補充完大量的綠之元素，開始不斷施放全畫面的閃電魔法，電光除了鄔雷拉絲以外的所有嘍囉，最後只要把鄔雷拉絲打掉一定程度的損血，就可以過關了



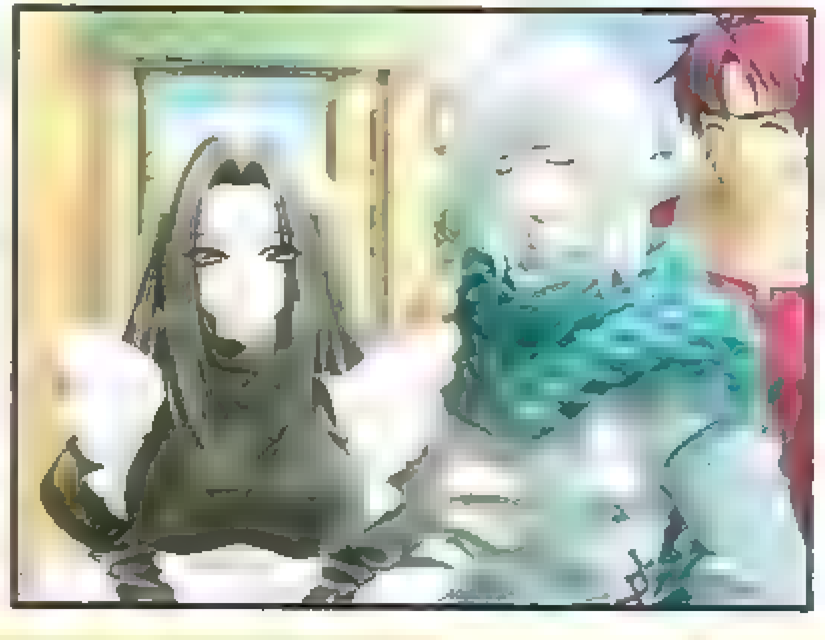
17-8



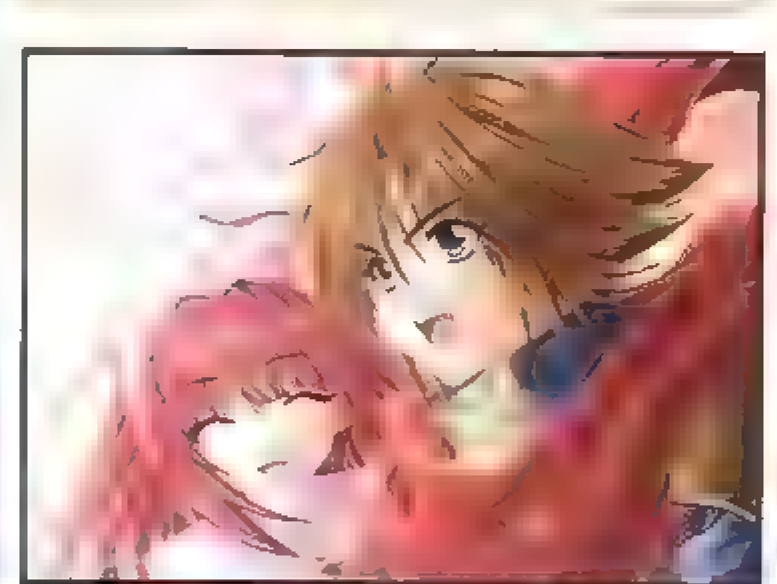
勝利條件：擊倒鄔雷拉絲　　失敗條件：全員無法戰鬥

終於來到最後一關，由於莫歌等人的支援，大家總算又燃起了鬥志。這一關由於人數充足，會比上一關要好打得多。一開始就要衝掉A處的兩名金騎士，再派拉比補充足夠的黃之元素後，施放全畫面的土系魔法幹掉B處的金騎士，最後再收拾鄔雷拉絲即可。

打敗鄔雷拉絲後，鄔雷拉絲小雪果然恢復了，但為時已晚，魔王封印已經解除，倒塌鄔雷拉絲之塔開始崩壞，鄔雷拉絲立刻把大家傳送到塔外







第終話　禁域之決戰

由於魔王已經復活，鄔魯拉絲要大家趕快去警告塔里斯，自己留下來拖延時間，但亞迪當然不肯；沒多久魔王阿巴多姆果然出現，鄔魯拉絲立刻被冰封起來，而路克則被魔王吸收到身體裡當法器來使用，四個法器也重回魔王身上。



關卡攻略 18-1

勝利條件　擊倒阿巴多姆，
失敗條件　全員無法戰鬥



這關敵人只有魔王一個，只要將魔王一定程度的損傷就可以過關了。魔王一開始就會不斷的施放全畫面隕石魔法攻擊，要趕緊把隊伍撤退到A處補充各種元素，補充完畢後全體加強一下速度、防禦力後再衝到B處，讓曼歐與魔王面對面，亞迪、西法、菲陸斯等人則間隔攻擊，攻擊時盡量靠近一點，這樣受到全畫面魔法攻擊時，便可以使用賽雅的全體魔法來治療。

眾人面對無敵的魔王，只好想辦法喚醒在魔王體內的路克，這時魔界之門已被打開，魔王召喚出一堆的魔界怪物來助陣



關卡攻略 18-2

勝利條件　擊倒阿巴多姆，
失敗條件　全員無法戰鬥

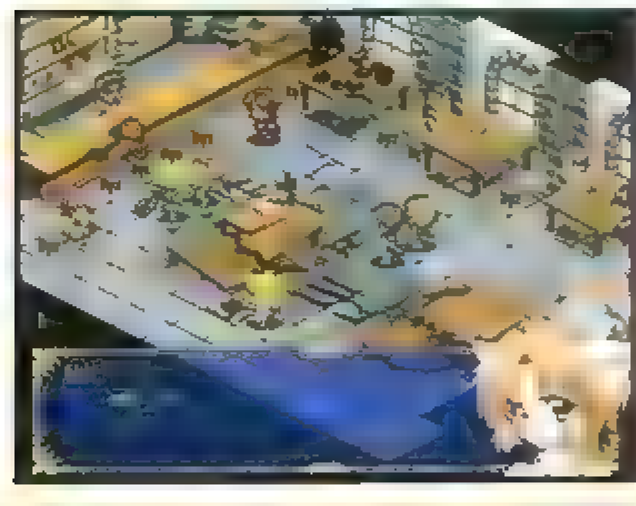


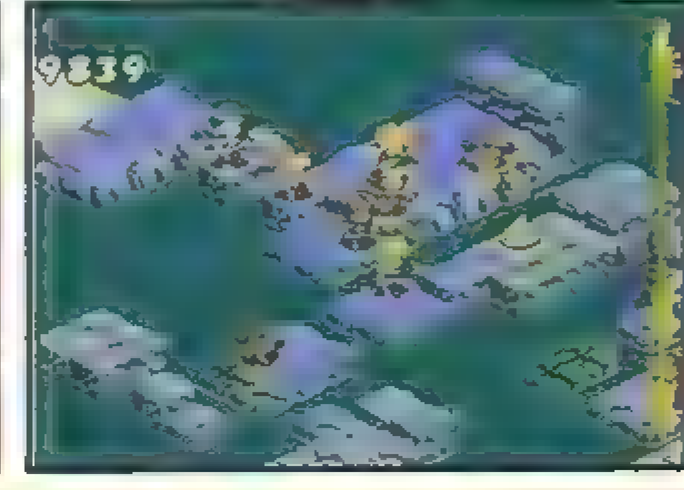


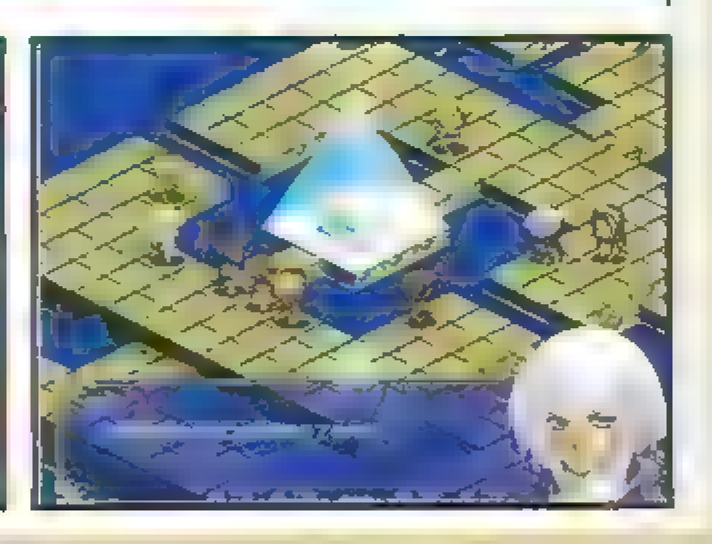
這一關難度相當高，這些魔界戰士會不斷出現，總共會出現15隻，尤其會使用全畫面隕石魔法的歐多陸戰士，假如沒有先用賽雅的魔法防禦來保護大家的話，沒多久大概就可以準備收屍了，所以千萬要保護好唯一可以讓夥伴復活的賽雅，並將全體隊員移到可以補充綠之元素的A處累積元素值，一有魔界戰士出現在此處，就立刻飽以老拳，利用每個夥伴的全畫面魔法將這些魔界戰士打回去。



為了阻止魔界戰士源源不斷的侵襲來，亞迪決定指派眾人將魔王身上的法器呼喚回來，並由藍歐、拉比、菲陸斯、賽雅掩護大家。









關卡攻略 18-3

勝利條件：[illegible]
失敗條件：[illegible]



這一關又比剛剛更難，雖然敵人不會再源源不斷的出現，但我方卻要保護呼叫法器的四名夥伴。首先讓莫歐用脫兔之術來到A處的歐多陸戰士旁，在第二回合就要把他幹掉，菲陸斯則衝到B處用連續射擊射死這裡的歐多陸戰士，只有這兩名歐多陸戰士的隕石魔法會傷害到呼叫法器中的四人。

第二個目標同樣是另外兩名剩下的歐多陸戰士，只要將這些歐多陸解決掉，其他就很好解決了；萬一賽雅來不及補充綠之元素，別忘了使用妖精之淚等物品回復全員的HP，不然這一關是絕對過不了的。

天器在眾人的呼喚下毅然回到我方身上，並協助我方摧毀了魔界之門，阻止了魔界戰士的再生。於是大家把天器的力量集中在亞迪身上，與魔王決一死戰



關卡攻略 18-4

勝利條件：[illegible]
失敗條件：[illegible]



這次的敵人配置跟上次沒什麼差別，只是我方多人四個夥伴，敵人則多了一個魔王，所以首要之事仍然是先幹掉A、B兩處的歐多陸戰士，並把所有隊員往B處移動，等到補充完元素，便用全畫面魔法殺光所有的魔界戰士，再派亞迪從遠處使用海伊特之劍砍魔王幾刀即可。

亞迪使用海伊特之劍將魔王打回原形，讓他無法使用回復魔法，於是大家再度一擁而上

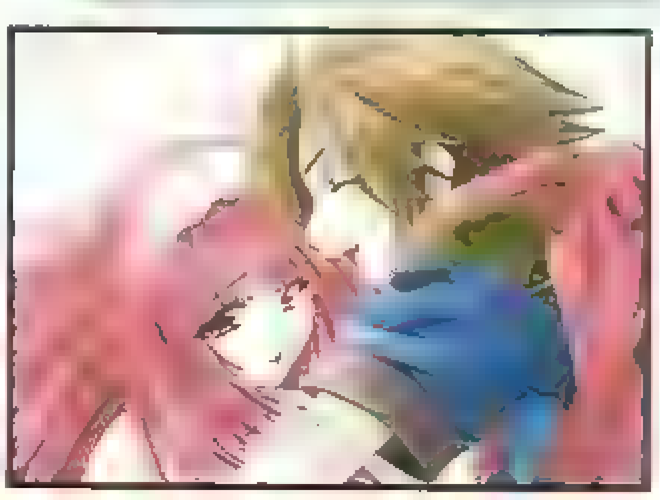
關卡攻略 18-5

勝利條件：[illegible]
失敗條件：[illegible]

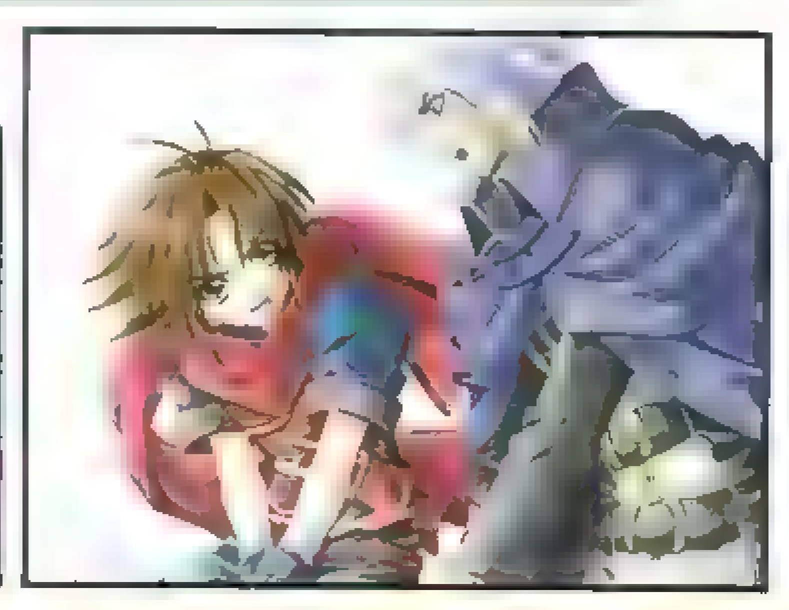


這一關跟上一關的配置十分類似，除了要注意魔王從A處放到B處的光柱攻擊外，其餘的部份都大概相同。不過這次魔王已經不是無敵的了，盡情宰割吧！

打敗魔王後，鄔魯拉繼將大家傳送出去，鄔魯葬身於此山中。之後大家各自有著美好的結局，但事情真的結束了嗎？







番外篇 隱•藏•關•卡

進入方法

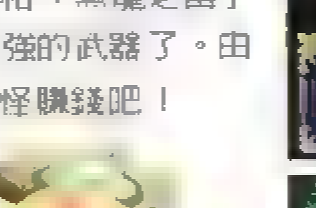
在你第一次破關後，會出現一個網址與密碼，趕快把它抄下來。什麼！來不及抄？別擔心，這是正常的啦！網址和密碼就在下面

網址：http://www.tgl.com.tw/fs3/htm/download.php3

密碼：fs-omiyage

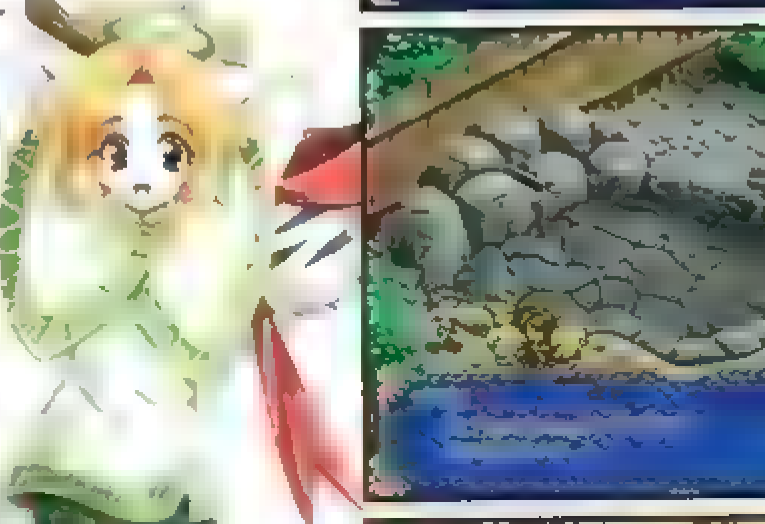
之後程式會要你儲存記錄，跳出程式後將下載回來的番外篇安裝到遊戲目錄下，記得要對應更新版本喔！再重新開始遊戲，選擇最後的存檔，便可以再進行遊戲一次，而且之前的武器、裝備物品都會保留下來。更重要的是，這次的遊戲可以在地圖的隱藏商店（在城市地圖上用游標移過去就看得到）或遊戲進行的過程中收集到各式各樣的土產和人形。

想知道自己收集了多少土產，可以隨時回到席爾巴立提的家裡看看。若能找齊所有土產，便可在這裡拿到「毛毛怪之書」、「龍之太鼓」和「黑龍之笛」，藉由這三個物品，便可以進入六個隱藏關卡，並拿到各角色最強的武器了。由於購買土產得花不少錢，記得錢要省點用，不然就多在地圖上打怪賺錢吧！



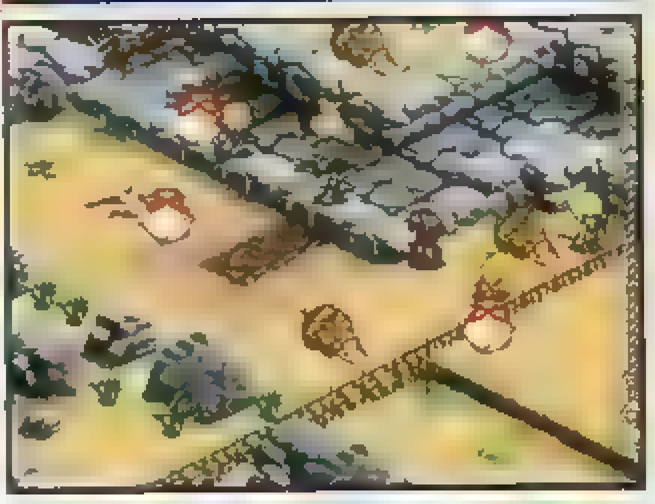
祕密商店滿腹堂所在之處

滿腹堂　總店：賽路利亞右上方（第4、16、17話）
◎滿腹堂一號店：紅之聚落左下方（第9、12、17話）
◎滿腹堂二號店：溫泉中上方（第8、16話）
滿腹堂三號店：巴利尼亞左上方（第5、6、8話）
滿腹堂四號店：青之聚落左下方（第7、12話）
滿腹堂五號店：黃之聚落左方（第5、6話）
滿腹堂六號店：港都關倫右方（第7、9話）



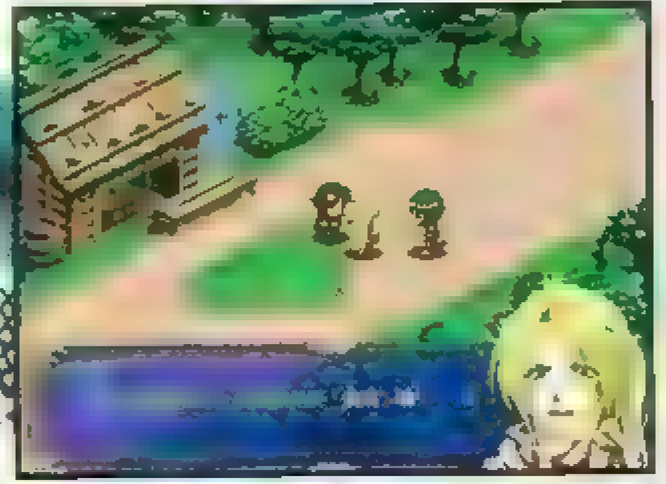
隱藏關卡１進入程序

步驟一：收集到所有的滿腹堂人形
步驟二：回到席爾巴立提的家
步驟三：獲得「毛毛怪之書」和邀請函
步驟四：回世界地圖的席爾巴立提森林，點取最右邊的毛毛怪的世界
步驟五：與毛毛怪大王戰鬥
步驟六：獲得召喚魔法「毛毛怪大行進」



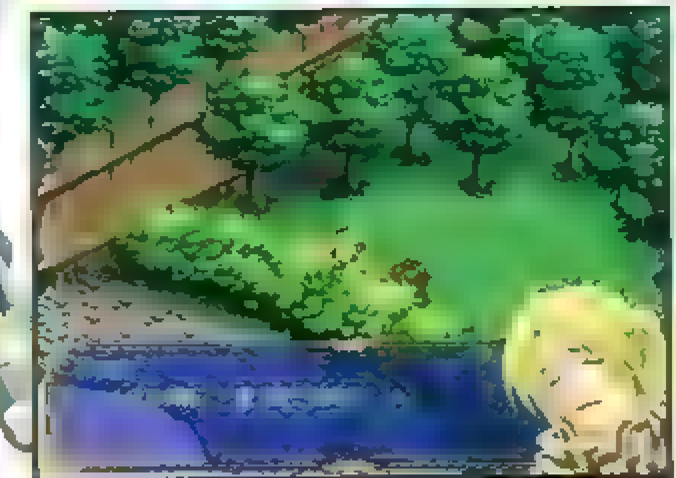
隱藏關卡２、３、４、５進入程序

步驟一：收集到所有的葛雷姆人形
步驟二：回到席爾巴立提的家
步驟三：獲得「龍之太鼓」和愛莎的信
步驟四：進入世界地圖的席爾巴立提森林，點取右邊的異空間四次
步驟五：分別與綠、黃、藍、紅四頭巨龍戰鬥
步驟六：分別得到賽雅、菲陸斯、西菈、瓦妮緹的最強武器



隱藏關卡６進入程序

步驟一：收集到所有的土產
步驟二：回到席爾巴立提的家
步驟三：獲得「黑龍之笛」和愛莎的信
步驟四：進入世界地圖的席爾巴立提森林，點取上方的異空間
步驟五：與黑魔龍戰鬥
步驟六：得到亞迪最強武器



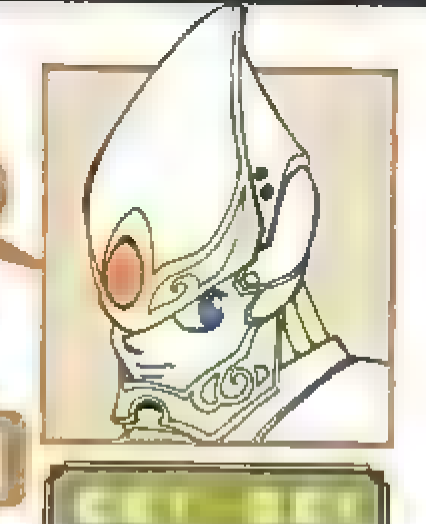


結語

還嫌不過癮？拿著所有人的最強武器再重來一次吧！

[illegible]

獵豔大富翁 [illegible]



「獵艷大富翁」這款遊戲的主要目的在於"追求"女孩　遊戲是從7月1日開始進行，每回合算是一天，到了12月31日時，系統會要求你選擇告白的對象。在這段時間裡，玩家必須跟 [illegible]

趙若男

攻略重點：與趙若男在一起的結局，最難的部分在於最後總資產必須大於趙若男，所以努力賺錢是正確唯一的途徑。

相遇

條件：路上兩人交錯

內容：主角在路上被趙若男的車子撞倒，兩人因此而認識。雖然彼此還沒有太多的了解，不過總算是邁向了成功的第一步。

公園對話

條件：親密值≥15，路上交錯

內容：主角在路上又碰到了這位美麗、高貴的趙若男，在對話中了解她是"趙氏集團"裡的核心人物，雖然脾氣有點大，不過追求起來似乎特別有挑戰性喔！

脫困

條件：魅力≥25、親密值≥20，路上交錯

內容：在飯店大廳裡看到一位公子哥兒正捧著一束鮮花在追求趙若男。主角協助趙若男脫離這位公子哥兒的糾纏後，兩人才算是正式地認識了～雖然交情還是屬於泛泛之交。

飲酒

條件：魅力≥30、親密值≥27，路上交錯

內容：主角到酒吧裡尋求一醉，沒想到迷迷糊糊間似乎看到了趙若男。一問酒保後，知道了這位"趙氏集團"的大小姐時常到這間酒吧來喝個大醉，似乎平常的壓力十分沉重。



[illegible]

條件：魅力≥35、親密值≥30，路上交錯

內容：主角看到趙若男的車子停在三溫暖門口，這時候忽然想到了某些畫面。在裡面聽到了趙若男跟友人的談話，知道先前在飯店裡看到的公子哥兒原來是"嚴氏集團"的小開，不過趙若男似乎很排斥他。這時候主角發現了分開男女浴池的牆壁上有個小洞...

醒酒法

條件：名氣≥30、親密值≥35，路上交錯

內容：主角再次見到在酒吧裡喝得爛醉的趙若男，由於無法溝通，主角決定採用兩種醒酒法來試試.....

選項

[illegible]

婚約

條件：踏到大飯店

內容：在飯店大廳裡，又再度看到嚴氏小開正糾纏著趙若男，兩人用老招式想擺脫這煩人的小開，因此得知小開原來是趙若男的未婚夫。兩人在飯店裡聊了起來，主角也深深地感受到趙若男身在豪門的不自由。

任務：[illegible]

[illegible]

條件：五天內到達體育館

內容：趙氏集團一年一度的員工運動大會果然吸引了不少人的參與，不過趙若男卻一點興趣也沒有。兩人碰面後，便逃離了這偌大的會場。在渡輪上，兩人相談甚歡，但聊到了趙若男的未婚夫-嚴氏集團的小開時，趙若男卻十分憤慨，決定要想盡辦法取消這門婚約。

決心

條件：名氣≥50、親密值≥52，路上交錯

內容：又在酒吧裡看到喝醉的趙若男了，主角只好陪著一起小喝幾杯。兩人交談之後，趙若男說出自己

原來僅是趙父手上的一顆棋子，為了讓趙氏集團能有更大的發展，趙若男跟嚴氏小開的婚約似乎無法解除。就在主角的鼓勵之下，趙若男也終於下定決心要為自己一生的幸福而努力。

談判

條件：主角到達東區大飯店

內容：東區大飯店就是趙氏集團總部的所在地了，當主角到達時候，正好看到趙若男走了進去找父親談判，看來似乎是來對了時候，主角千辛萬苦終於混到了飯店的二十二樓，偷聽著趙氏父女兩人的談話。就在兩人產生衝突的時候，主角走了出來，不過卻換了來趙父一陣的姿落。在主角與趙若男兩人的堅持下，趙父決定出個難題來考考主角，約定只要在12月25日時，主角的總資產能大過趙若男，便同意趙若男解除婚約。

任務：12月25[illegible]總資產

約會

條件：名氣≧60、親密值≧65，路上交錯

內容：主角帶著趙若男去觀賞"從地上飛起的流星"。兩人認真的許願，過了一個難得又輕鬆的約會。

耶誕夜

條件：親密值≧75，12月24日自動發生

內容：耶誕夜是個充滿著幻想又溫馨的夜晚，主角帶著趙若男到處遊玩。玩了一整晚，主角送趙若男回家，趙若男則邀請主角進房間促膝長談……。

資產評比

條件：12月25日自動發生

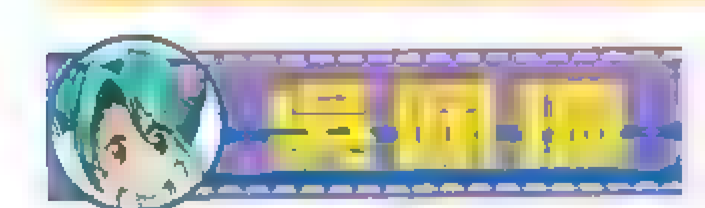
內容：12月25日終於到來，之前的努力，就看這一天了。如果主角的總資產多過趙若男，則趙父會遵守諾言，解除趙嚴兩家的婚約。但假若主角的總資產少於趙若男，則嚴家的小開便會出現，當面將趙若男給帶走。

告白

條件：12月31日自動發生

內容：漫長的六個月過去了，是時候選擇告白的對象了。若以上的事件都已觸發，並且資產大於趙若男，相信這時候選趙若男作為為告白對象應該是個正確的選擇喔！





攻略重點：與吳佩珊在一起的結局，最難的部分在於指定到達的地點很多，所以步數卡、傳送卡會很有用，要好好的保存運用。

相遇

條件：路上交錯

內容：主角走著走著，突然發現有位美女正在做畫。既然這是款追求女孩子的遊戲，當然要上去搭訕一下囉！不過主角踢到了鐵板，反被美女臭罵了一頓。想想反正以後還有機會，不必急於一時嘛！

畫展

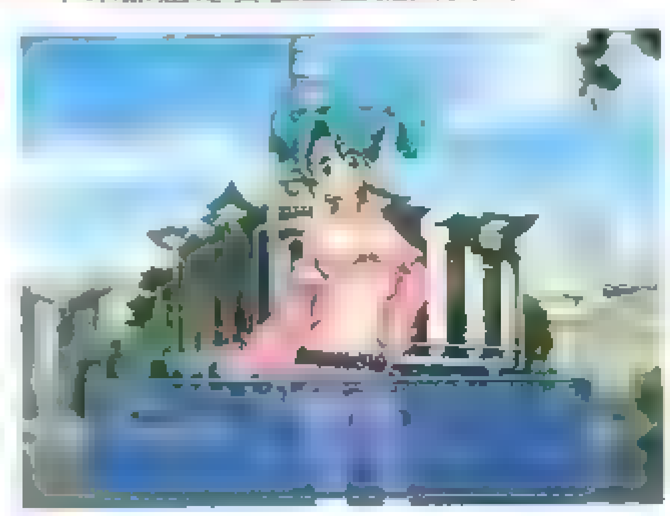
條件：親密值≧12，路上交錯

內容：主角正想著要多多增加一些文藝氣息的同時，又看到了上次在公園裡做畫的美女畫家，抱著屢敗屢戰的精神，主角再度前往挑戰。兩人聊了起來，主角也終於知道美女的名字叫做吳佩珊，在城裡開了一家畫廊。

藝術家

條件：路上交錯

內容：再度遇到了吳佩珊，吳佩珊問主角喜歡哪類的藝術？主角該不該誠實回答呢？其實沒差，反正接下來都還是要去圖書館找資料。



圖書館

條件：踏到圖書館

內容：主角來到了圖書館，希望能找找有關藝術方面的書來惡補一下，沒想到這麼巧，居然發現了一本名叫"如何變為一位文藝青年"的書，這不就是專為主角所寫的嘛！不客氣地把書看過一遍後，沒想到書的作者神秘老爹也出現。主角乾脆直接向神秘老爹討教，要學一門可以速成的藝術。神秘老爹指引主角先到美術館弄台專業相機再說。

相機

條件：踏到美術館

內容：果然是無巧不成書啊！主角一到美術館，註定這個相機大獎是屬於主角所獲得的，這時候有三個選項可以來發表得獎感言，筆者建議選第三項比較適當。

攝影師

條件：才華≧24、親密值≧24，路上交錯

內容：身上帶著專業相機的主角在路上遇到吳佩珊，果然讓吳佩珊誤會主角是一位專業攝影師。為了博得美人的好感，主角當然不會揭穿自己，等到吳佩珊要看作品時，才發覺似乎不太對勁，只好趕緊找藉口落跑。這時候神秘非常的神秘老爹再度出現，決定要幫助主角來追求吳佩珊。主角第一步要做的，就是到東區書局找他拜師學藝。

特訓

條件：踏到東區書局

內容：到了東區書局，接受神秘老爹的特訓，雖然短時間內無法通盤理解，不過對於攝影的基本概念已經清楚了不少。離開前，神秘老爹交給主角一樣物品及交代了幾句話，便命主角再去找吳佩珊交差了。



驚豔

條件：才華≧30，路上交錯

內容：費勁心思，終於又碰到了吳佩珊。主角將神秘老爹交給他的東西拿給吳佩珊欣賞。吳佩珊一看之下驚為天人，直認為主角的藝術造詣十分高深，並要求主角到畫廊找她。主角歡喜之餘回到了東區書局找神秘老爹，一進門，目光就被一幅未完成的"裸背少女圖"油畫給吸引住。神秘老爹出現後問了問狀況，便又教導了主角有關攝影藝術的相關知識。

裸背少女圖

條件：踏到西區畫廊

內容：主角到達西區畫廊找吳佩珊，看到畫廊上也掛了一幅"裸背少女圖"，畫家簽名為W・D。雖然覺得奇怪，不過此行主要找吳佩珊，這事也就不深究了。與吳佩珊在畫廊附設的咖啡廳裡談論藝術，兩人不禁志趣相投，決定在藝術這條路上互相扶持，並約定好找時間一同到野外繪畫、攝影。不過主角在離開畫廊時，還是覺得這幅"裸背少女圖"跟神秘老爹的必有淵源，決定回東區書局一探究竟。

妹縣馬跡

條件：踏到東區書局

內容：回到東區書局，主角看到神秘老爹正在進行那幅"裸背少女圖"的油畫，不過似乎一邊掉著眼淚。神秘老爹問了主角與吳佩珊的進展後，便開始教導主角有關風景攝影的一些技巧，並要求主角在與吳佩珊約會後，要到美術館參觀近代攝影大展，以增加主角的功力。主角則打定主意要順道問問美術館館主有關W・D畫家的相關消息。

五指山約會

條件：才華≧40、親密值≧40，路上交錯

內容：一遇到吳佩珊，兩人便決定到五指山進行寫生及攝影。就在吳佩珊完成時，剛好烏雲罩頂、下起了大雨。兩人趕緊躲到五指山的山洞裡，不過身體也都被淋濕了。主角看到吳佩珊性感誘人的畫面時露出一臉色相，一陣錯愕後雨停了，兩人便下山結束了這場令人心動的約會。

美術館參觀

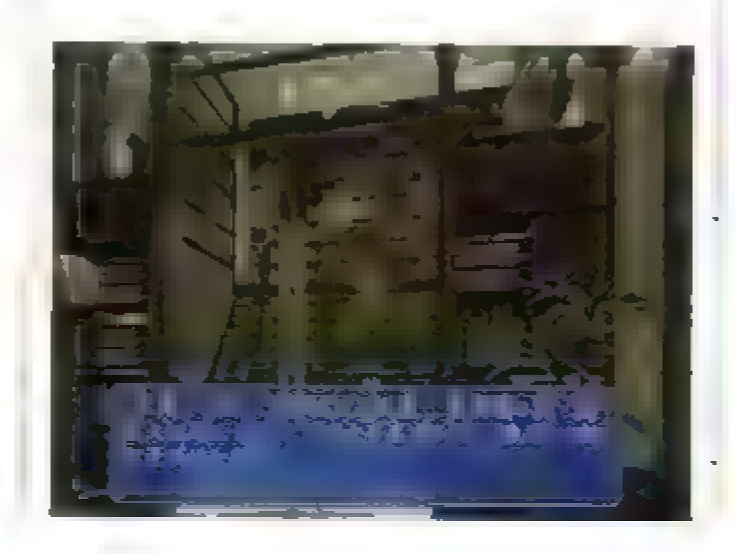
條件：踏到美術館

內容：老師交代的功課一定要做喔！主角一約完會，就趕緊跑到美術館參觀近代攝影大展了，感覺果然收獲不少。找到要寶的館主探問有關W・D畫家的消息，不過館主似乎也不太清楚，看來只好到圖書館找[美術年鑑・人物誌]看看囉！

天才畫家吳德

條件：踏到圖書館

內容：到了圖書館，果然輕鬆地便找到了天才畫家W・D吳德的資料，不過主角越看越覺得奇怪，似乎吳德 ＝ 神秘老爹，而吳佩珊會不會就是吳德的女兒呢？可能性很高，看來還是先去找吳佩珊聊聊好了。



父女

條件：才華≧50、親密值≧50，路上交錯

內容：找到吳佩珊後，果然證實了吳德便是15年前失蹤的吳佩珊之父，而神秘老爹跟吳佩珊兩人的"裸背少女圖"所繪的便是幼年時期的吳佩珊，主角更加肯定了神秘老爹便是吳德的可能性。

吳佩珊答應了主角，只要幫忙找到自己的親身父親，願意無條件當主角的專屬模特兒。看來主角必須要趕緊處理這件事才行。

神秘老爹失蹤

條件：踏到東區書局

內容：到達了東區書廊，可是神秘老爹卻消失無蹤，只留下了已經離開的簡短口訊。不過有關吳佩珊的承諾，主角當然不能這樣就放棄了，只要在五日之內到達機場，應該還是有機會的吧！

任務：必須在五日內到達機場。

來龍去脈

條件：五日內到達機場

內容：果然在機場發現了神秘老爹的行蹤。兩人相談後，證實了神秘老爹便是吳佩珊之父－吳德，另外主角還得知了其中的來龍去脈。雖然無法把吳德留下來，等於無法順利的達成吳佩珊的交託，不過還是得將事情向吳佩珊說明清楚。場景直接跳到了吳佩珊的畫廊，主角將自己與吳德的所有經過及吳德必須離開的原因交代清楚，吳佩珊雖然十分難過，不過還是遵守承諾，成為主角的專屬模特兒。

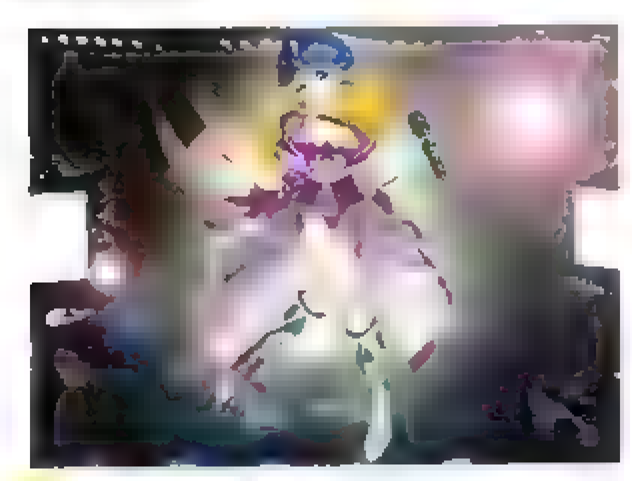
告白

條件　12月31日自動執行

內容　經過了六個月的漫長時間，終於又到了告白的時候了，如果以上事件都已發生，相信吳佩珊的結局會讓玩家滿意的喔！



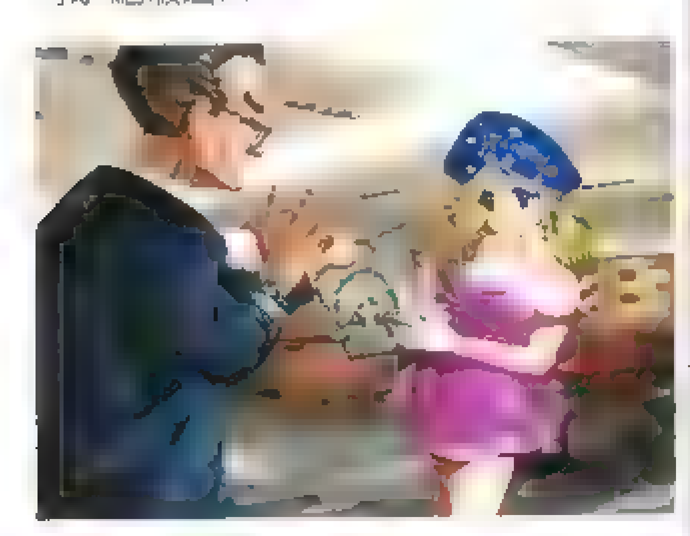
攻略重點：與李可心在一起的結局，最難的部分在於"絕版唱片"的取得，通常玩家最後都會忽視這項物品的存在喔！



相遇

條件：路上交錯

內容：在路上看到了一位女孩似乎在與唱片行老闆爭執的模樣，主角便過去了解狀況。原來兩人不是在爭執，女孩希望唱片行老闆能賣她一張老歌星白麗麗的"絕版唱片"，不過老闆不肯；主角加入戰局，結果反被老闆凶了一頓。兩人聊了一下，知道女孩叫做李可心，主角答應會幫忙尋找"絕版唱片"。



歌手志願

條件：路上交錯

內容：主角再度碰到李可心，知道李可心不僅喜歡聽歌，還希望自己能當個歌手，彼此稍微了解之後，便又分道揚鑣去了。

歌曲

條件：魅力≥15、親密值≥18，路上交錯

內容：遇到正在等人去KTV唱歌的李可心，不過她的朋友臨時爽約。可先問主角喜歡的歌曲，筆者建議選第三首比較好。

選項

選［We are the world］，道德+5、兩人親密值+3點

選［不安靜］，魅力+5、兩人親密值+5點

選［安平追想曲］，才華+10、現金+20000元、兩人親密值-3點

拍廣告

條件：魅力≥25、親密值≥25，路上交錯

內容：看到公園似乎有人在拍廣告，主角看了一下發現了李可心的蹤影。看到李可心好像很累，主角馬上自告奮勇去買飲料，可是到底要買什麼飲料比較適當呢？

選項

選［300ml...］，才華...、兩人親密值+5點

選［...中...］，道德+3、兩人親密值-1點

選［...500ml...］，魅力+2、兩人親密值+5點

應徵歌手

條件：魅力≥30、親密值≥32，路上交錯

內容：李可心最近似乎壓力很大。原來是有個唱片公司要招考新人歌手，李可心擔心自己無法入選。主角給予適當的鼓勵，並決定自己要偷偷地到東區才藝班去幫李可心加油。

救援

條件：到達東區才藝班

內容：主角到達東區才藝班要為李可心加油，不過很奇怪似乎都沒人在。後來發現原來這是家騙人的公司，李可心已經昏迷在試鏡室內。主角小心翼翼地終於將李可心帶離狼窟，同時慶幸著自己及時趕到。

而靜靜地躺在一旁的李可心似乎還有兩個小時才會醒來……主角該怎麼辦呢？

選項

選［...］，道德-5點

選［...］，道德+5、兩人親密值+5點

同學

條件：親密值≥42，路上交錯

內容：李可心跟兩位同學與主角相遇，三人聊得正起勁時，主角忽然想要...。



選項

選［請眾人去吃...］，魅力+5、兩人親密值+5點

選［口沫橫飛的...］，才華+...、現金+20000元

選［當場表演...］，體能+...、兩人親密值+1點

約會通告

條件：魅力≥40、親密值≥48，路上交錯

內容：兩人同時知道了當紅歌星周捷輪要開演唱會，因此互約五天內到體育館。

任務：五天內到達體育館

演唱會

條件：五天內有到達體育館

內容：周捷輪的演唱會果然是人山人海，兩人陶醉在充滿青春活力的氣氛下，主角決定要……

筆者建議直接選［想辦法帶她混到後台，見周捷輪一面］。運用智慧終於通過了層層關卡見到了周捷輪，雖然三人相談甚歡，不過主角似乎感受到李可心心中藏有些許不為人知的秘密。

選項

選［想辦法帶她...］，魅力+5、兩人親密值+5點

選［用深情的眼...］，兩人親密值+1點



心事

條件：魅力≧50、親密值≧55，路上交錯

內容：兩人來到了海邊，李可心敘述了自己的身世。原來她是當年一代歌后白麗麗的女兒，由於種種的因素(請恕筆者不贅述)，希望完成母親繼續唱歌的遺願。主角下定決心要在12月1日前賺足150萬，以便開家唱片公司來幫李可心達成心願。

任務： 12月1日前賺足150萬開唱片公司

唱片公司

條件：150萬現金、12月1日自動發生

內容：當唱片公司成立時，李可心也過來一同慶祝，主角也趁機邀請李可心來當公司的第一位簽約女歌手。李可心感謝之餘，邀請主角在12月15日一同去掃白麗麗的墓。

掃墓

條件：12月15日自動發生

內容：主角在白麗麗的墳前承諾會照顧李可心，李可心回憶著母親當年的辛酸，兩人談談笑笑地過了這麼一個白頭。在晚餐時，李可心希望主角能當自己的大哥，主角雖然不願但也無法改變。不過這時很重要囉！因為主角此時會想送禮給李可心，如果身上有"絕版唱片"的話，李可心會覺得很感動，做不了五分鐘的大哥，可以馬上晉升為情人；可是如果沒有呢？那結果就無法改變囉！



絕版唱片<一>

條件：時間必須在[心事]-[掃墓]中間、路到中央公園

內容：走到中央公園的主角，突然聽到了兩位老人家在討論有關"老歌愛好會"、"白麗麗"等事情，主角想到李可心不正在找白麗麗的"絕版唱片"嗎？正好可以請教他們。

絕版唱片<二>

條件：時間必須在[心事]-[掃墓]中間、路到西區奈藝館

內容：主角來到了"老歌愛好會"的大本營-西區奈藝館，找到了傳說中的烈火勞勃。勞勃敘述著當年對白麗麗的情感，並決定要幫助主角，終於說出了自己當年將"絕版唱片"埋藏起來的地點。

絕版唱片<三>

條件：時間必須在[心事]-[掃墓]中間、路到龜山島

內容：努力挖了一陣子寶，最後終於找到了烈火勞勃藏起來的鐵箱，打開一看，除了"絕版唱片"外，好像還有不少值錢的東西。勞勃剛好這時候又出現了，並同意將裡面的所有東西贈與主角，看來主角這次發了一筆小財。

絕版唱片<四>

條件：時間必須在[心事]-[掃墓]中間、路到五指山

內容：經歷了千辛萬苦，終於在五指山的中指上，找到了藏在榕樹洞裡的錦盒，裡面果然放有龜山島藏寶圖，看來可以兵發龜山島囉！

條件：12月31日自動執行

內容：經過了六個月的漫長時間，終於又到了告白的時候了，記得"絕版唱片"要找到喔！





蘇盈瑩

攻略重點：與蘇盈瑩在一起的結局，最麻煩的部分在於最後必須準備200萬現金，看來要努力存錢才行。

相遇

條件：路上交錯

內容：主角在路上碰到一位正在哭泣的小男孩-小健，想盡辦法讓小健停止哭泣後，蘇盈瑩便出現眼前。幾句寒暄之後，得知在孤兒院裡可以找到兩人。

選項

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

愛心

條件：路上孤兒院

內容：主角到了孤兒院，果然看到小健跟蘇盈瑩兩人。與蘇盈瑩聊天後，知道她原來也是這裡的孤兒，似乎是個有愛心的人。

小健生病

條件：道德≧30、親密值≧17，路上交錯

內容：在路上碰到了神色十分緊張的蘇盈瑩。一問下得知原來小健突然生病，必須趕緊送藥去孤兒院，不過剛好蘇盈瑩另有急事在身，所以著急得不知所措，主角一口便答應了要在五日內送藥回孤兒院的任務。

任務： 五日內到達孤兒院送藥





送藥

條件 五日內有到達孤兒院

內容 好不容易在五日內到達了孤兒院，趕忙將藥送給小健吃下後，主角與孤兒院院長便聊起了天。後來蘇盈瑩也回來了，趕緊跑進去看正在休息的小健。

約會

條件 道德≧40、親密值≧28，路上交錯

內容：蘇盈瑩主動約主角到龜山島遊玩。兩人聊到了孤兒院裡的大小事，度過美好的一天。

地產大亨

條件 踏到孤兒院

內容：再度來到孤兒院，院長敘述起當年成立這家孤兒院的過程，這時候突然來了一位不速之客，留下了幾句威脅的話語。原來有位地產大亨看中了孤兒院的地皮，並賄賂政府官員用公權力來徵收土地，孤兒院面臨了將被強制遷離的命運。主角決定找蘇盈瑩商量。

計劃

條件 路上交錯

內容：主角與蘇盈瑩商量地產大亨的威脅事件，兩人計劃找同在孤兒院的大哥、大姊及二哥來幫忙。

機場找二哥

條件：踏到機場

內容 雖然在機場有找到二哥，不過也似乎無意幫忙，主角只好寄望下一個目標了。

市政府找大姊

條件 踏到市政府

內容 在解釋完孤兒院面臨的危機後，大姊似乎也是無動於衷，看起來也是不準備出力協助了。



飯店找大哥

條件 [illegible]

內容 到達了大哥服務的北區飯店，結果如同前兩次一般。主角無法理解為何三人都如此這般無情，只好決定先回孤兒院再說。

危機

條件 踏到孤兒院

內容 主角向蘇盈瑩敘述大哥等 人的狀況，這時候突然來了兩個流氓要來趕人，小健氣憤衝了出去咬人，正在危難的時候，主角用計將兩個流氓引開，不過卻招來了 陣毒打，主角意識模糊中，似乎看到了大哥等 人到來幫忙便暈了過去。

醒來時，主角已經躺在醫院裡，奇怪的是 蘇盈瑩原來是位醫生。蘇盈瑩告知主角昏倒後的情形，主角暗自決定要再12月30日湊足200萬元幫助孤兒院度過難關。

任務：12月30日準備200萬現金

承諾

條件 踏到孤兒院

內容 主角出院後到孤兒院來了解狀況，雖然目前孤兒院有臨時的應變計劃，但是似乎不是長遠之計。

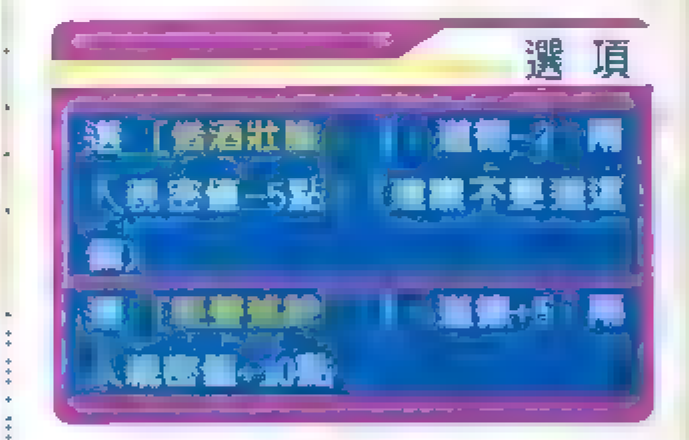
主角向院長承諾，會在12月30日時協助解決孤兒院的問題。

醫院約會

條件 道德≧50、親密值≧60，路上交錯

內容：蘇盈瑩約主角吃晚飯。當主角到醫院來接人時，才發覺蘇盈瑩今天要值夜班，兩人便在蘇盈瑩的醫師休息室裡聊天。聊著聊著，蘇盈瑩居然拿酒出來 結果...蘇盈瑩似乎不勝酒力地躺了下來，這時候...主角要如何選擇呢

選項



解除危機

條件：12月30日自動發生

內容 主角準備了200萬現金，將孤兒院的地價增值稅給繳清了。這時候地產大亨帶著警察要來趕人，結果在出乎意料下，地產大亨不小心透露出賄賂官員的行為，結果反而被警察給帶走了，事情也總算告一段落了。

告白

條件：12月31日自動執行

內容 只要玩家能順利解決孤兒院的危機、並且在醫院裡選擇正確的選項，與蘇盈瑩會有個挺不錯的結局喔！





攻略重點：與王妮在一起的結局，最麻煩的部分在於必須解救被情色販子所騙的王妮，如果無法開啟此事件，自然無法有好的結果。

相遇

條件：路上交錯

內容：主角在路上撞倒了一位女學生，連忙將女學生扶起後，女學生卻匆忙地離開了。

歷史重演

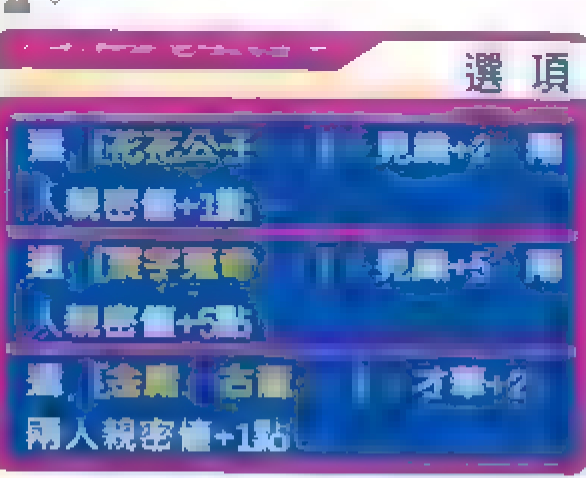
條件：路上交錯

內容：又在路上撞倒了這位女學生－王妮，再度扶起後，主角得知王妮時常會在圖書館出沒。

發書

條件：親密值≧20，路上交錯

內容：王妮詢問主角喜歡哪類的書籍，筆者建議選第二類比較適當。



王妮受辱

條件：路上圖書館

內容：主角到圖書館想充實自己，沒想到正好看到兩位女孩對著王妮冷嘲熱諷；兩女離去後，主角安慰傷心的王妮後，王妮又恢復活力地打工去了。

電影約會

條件：見識≧25、親密值≧32，路上交錯

內容：主角晚上遇到正好休假的王妮，兩人相約看電影去。此時有三部電影可以選擇，不過．．不管選那一部結局都是一樣的，玩家不必傷腦筋了。

性感美人

條件：見識≧35、親密值≧38，路上交錯

內容：主角晚上在熱鬧的商業區裡看到了一位穿著時髦、性感的大美人，猛看之下這位大美人似乎有點像是女學生王妮，待要仔細瞧時，美人已經消失無蹤了。主角不禁開始懷疑王妮打工的場所。

線索

條件：見識≧40、親密值≧40，路上交錯

內容：主角遇到了在圖書館裡羞辱王妮的兩位女孩，跟蹤之下，果然聽到了王妮在夜總會裡打工的消息。主角作弄了兩人後，決定到夜總會一看究竟。

兔女郎

條件：踏到夜總會

內容：一進夜總會，主角便看到穿著性感兔女郎裝扮的王妮，王妮驚訝之餘趕緊慌忙地掉頭就走。

冷漠

條件：親密值≧43，路上交錯

內容：在路上碰到了一臉冷漠的王妮，主角想到了上次在夜總會的尷尬場景，要如何才能化解呢？

選 項

選［衝出去］ 體能+2 道德-2 兩人親密值-1點

選［[illegible]］ 才華+2 魅力-2 兩人親密值-1點

選［[illegible]］ 兩人親密值-1點

撥雲見日

條件：見識≧50、親密值≧46，路上交錯

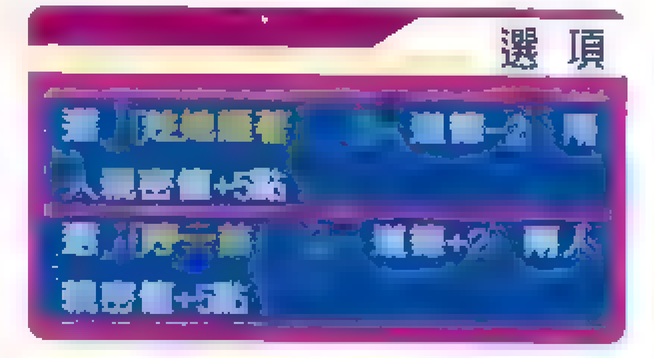
內容：看王妮坐著捷運到了海邊，主角默默地跟在她身後。看著落寞的王妮，主角忍不住地走過去解釋一番，而王妮也首度地說明自己在夜總會裡打工的來龍去脈。終於撥雲見日了，主角暗自決定在12月20日前要準備好100萬現金完成王妮的夢想。

任務：12月20日要有100萬現金

機場約會

條件：見識≧55、親密值≧60，路上交錯

內容：在路上遇到王妮，王妮主動找主角外出散心。兩人聊著未來，並且約定在五日內到達市政府了解有關獎助海外遊學計畫的方案。說著說著，王妮睡著了......。



任務：五日內到達市政府



救援

條件：五日內有到達市政府

內容：主角到達市政府外，但是左等右等卻等不到王妮，主角只好到市府裡面去找了。主角探聽了一下，發現市政府並沒有舉辦任何的獎助海外遊學計劃，主角趕緊到處問人是否有見過王妮。經過了一位路人的指點，終於知道了王妮的下落，果然被一群情色販子所誘騙。主角靠著機智跟勇氣，解救了危在旦夕的王妮。

海外遊學

條件：12月20日自動發生

內容：主角湊足了100萬現金，決定先到市政府辦好海外遊學的手續，準備在告白時讓王妮開心一下。

告白

條件：12月31日自動執行

內容：六個月過去了，是否將以上的事件都處理好了呢？這樣選王妮就萬無一失了。

...



攻略重點　與席馨蒂在一起的結局，要注意的是主角最後必須擁有一座3級遊樂場，所以最好先準備好喔！

條件　路上交錯

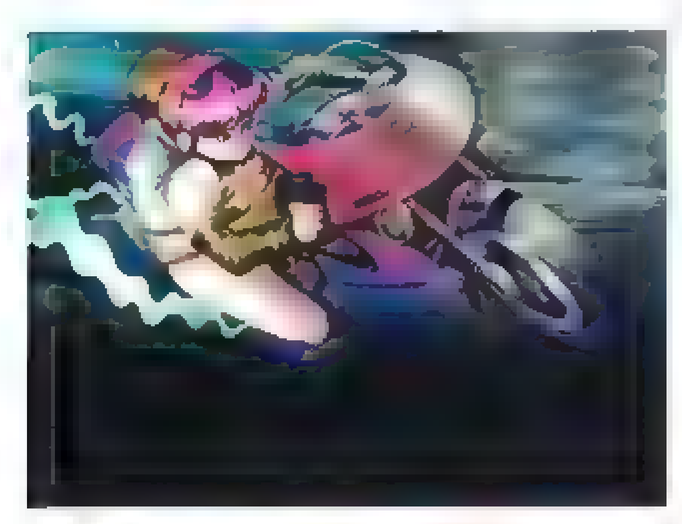
內容：主角在小巷子內，看到席馨蒂正被一位看起來像凶神惡煞般的大塊頭欺負，忍不住便假扮警察出言制止；後來發現原來席馨蒂偷了大塊頭的錢包，在主角的協調下，爭執終於平息。

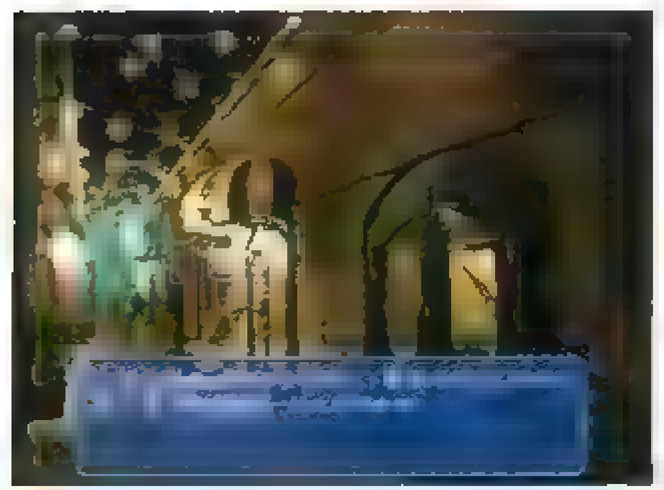
條件　親密值≥14，路上交錯

內容　主角在網咖跟席馨蒂打了一場CS，主角很快便敗下陣來。席馨蒂嘲笑主角，並告知自己喜歡跟強健的人交朋友。

條件　≥30、親密值≥22，路上交錯

內容　在遊樂場看到席馨蒂正在玩賽車遊戲，席馨蒂不愧是常在附近出沒的女孩，打起遊樂機來十分得心應手。席馨蒂邀主角去大馬路上飆車，讓主角度過了一個驚險的夜晚。





條件　體能≥40、親密值≥30，路上交錯

內容　夜深人靜，主角看到巷子裡似乎有人在偷車，仔細一瞧，身影像是席馨蒂，主角打算到北區網咖找席馨蒂問清楚。

條件　踏到北區網咖

內容　到達網咖，看到席馨蒂正在玩熱門的線上遊戲"地獄"。主角詢問偷竊的相關事情，席馨蒂生氣地離去。



條件　體能≥50、親密值≥38，路上交錯

內容：主角在舞廳看到了上次欺負席馨蒂的大塊頭，他與另一個像流氓的傢伙捉住了席馨蒂，兩人正準備強制帶她離開，主角只好再度假裝警察現身；不過這次被流氓阿痞識破，主角被兩人狠狠地揍了一頓。席馨蒂趁亂帶著主角離開。

條件　踏到市政府

內容　主角到達市政府的警察局，探查有關流氓阿痞的底細。在真警察的協助下，得知阿痞是個有煙毒前科的慣犯，看來似乎不是什麼好惹的傢伙，主角不禁為席馨蒂擔心

條件　踏到遊樂場

內容：主角準備找席馨蒂商量阿痞的問題，沒想到剛好碰到席馨蒂的父母正在找人。主角答應席的父母勸席馨蒂回家。

條件　體能≥60、親密值≥48，路上交錯

內容　主角在路上遇到了席馨蒂，主角告知席的父母之關心，並勸導席馨蒂回家。不料席馨蒂卻爆出了席父精神異常及暴力傾向的困擾，主角因而敘述了流氓阿痞等人曾經騷擾過席馨蒂父母親的情形。兩人並約定好，只要主角在12月22日送席馨蒂一座三級的遊樂場，席馨蒂就必須要改變以往的行為，從事正當的經營工作。

任務：1 在五日內到達市政府報案
2 12月22日送席馨蒂一座三級遊樂場

條件　五日內有到達市政府

內容：在警察局內，主角報案指出流氓阿痞的販毒行為及席馨蒂所發現的犯罪手法。希望警方能將他繩之以法。

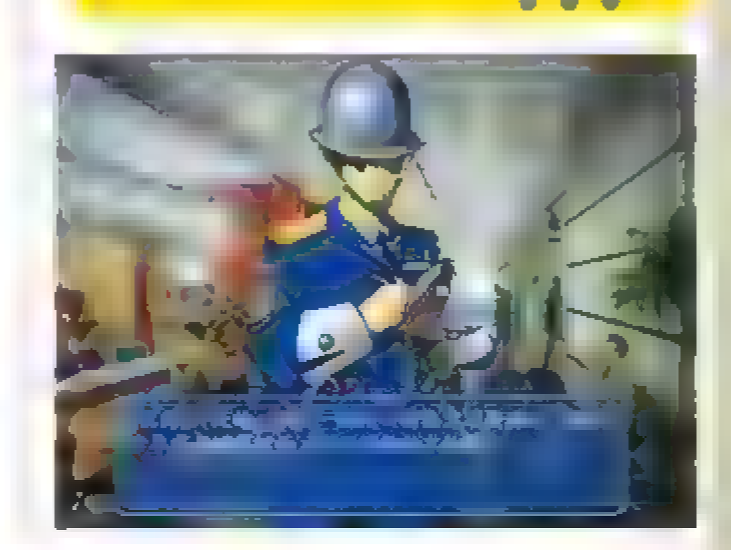
條件　12月22日自動發生

內容　主角送給席馨蒂一座三級遊樂場，席馨蒂果然十分開心，兩人決定為未來共同努力，除了讓席馨蒂如獲重生外，更希望能慢慢地解決兩代之間的問題。



條件：12月31日自動執行

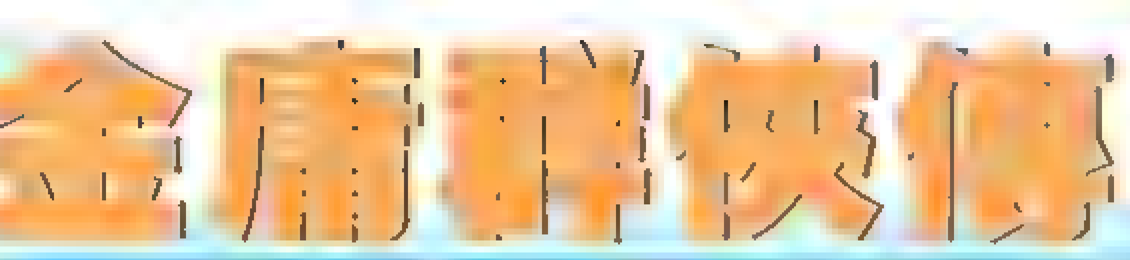
內容：除了送席馨蒂一座三級遊樂場之外，報案也是很重要的，否則兩人每天擔心害怕流氓阿痞的報復，終究也不是辦法喔！



線上期刊室

線上遊戲攻略連續報





金庸群俠傳 Online

千門百派之華山丐幫武功任務大剖析

萬劍朝山，萬法歸宗，每個門派皆有其不同特色，為了展現個人與衆不同的武術修為，進而達到稱霸武林，成為絕世武林高手　因此就必須深入了解所有門派的特點與風格，才能立於不敗之地　安德烈斯王國從這一期開始，將會陸續介紹金庸群俠傳ONLINE各門各派的武功條件，以及絕學任務解析，務必要幫助安德烈斯的人民進入武學的最高境界，所「苦練三年，不如名師一點」，不斷練功、充實並多多請教沙雷納和雷雷小師妹，才能達到「五湖四海皆兄弟、千門百派一家親」並真正進入到「武林一家」的最高境界哦！

各門派入派之必備條件

違反門規的行為

當玩家觸犯門規時，就會受到關入門派監獄一天（累計遊戲上線時間）的處分。

叛派處罰

玩家若是執意叛派，將會遭受嚴重的叛派處罰，所學全部武功（含基本武功）將減半，而且門派技能屬性也會歸零　，請玩家千萬要三思而行！



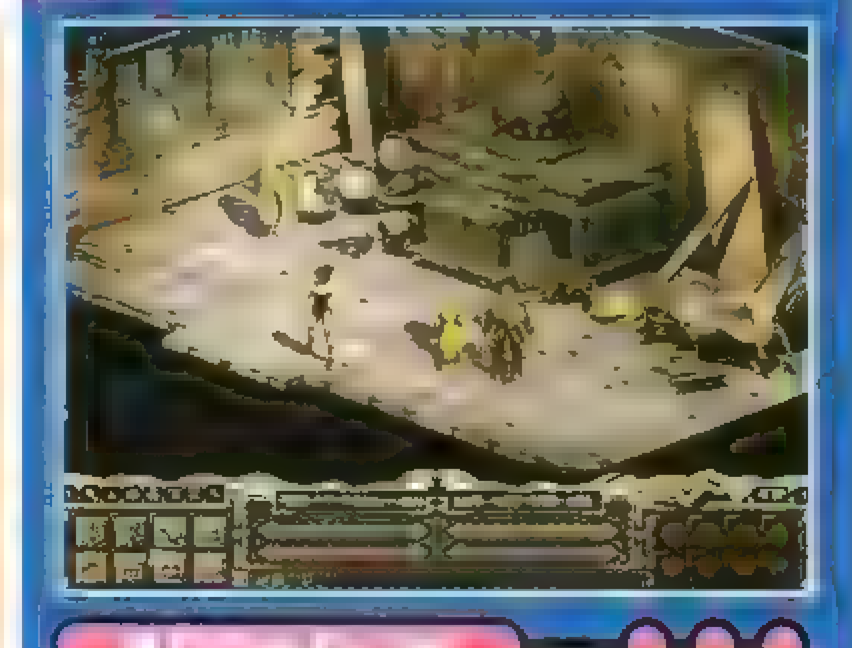
拜師的基本條件－玩家必須是無門派者，且非該派叛徒或公敵才能入派。

門派	性別	善惡值	其他條件	入派方法	拒收條件
少林寺	男	-99	無	找玄慈方丈	1.女性 2.善惡值低於-99以下
武當派	男	-99	身上需有武當[illegible]	找張三豐	1.女性（有特殊條件除外） 2.善惡值低於-99以下
全真教	男	299	1.身上需有拜師帖 2.PK值低於10 3.未婚	找全真七子皆可	1.女性（有特殊條件除外） 2.善惡值低於-299以下
古墓派	女	299～-299	未婚	找古墓派掌門	1.男性（有特殊條件除外） 2.善惡值高於299或低於-299
華山派	男女	-299	[illegible]	接受岳不群之考驗成功	1.善惡值低於-299以下
恆山派	女	0	無	找定閒師太	1.男性（有特殊條件除外） 2.善惡值低於0以下
峨嵋派	女	299	無	找滅絕師太	1.男性（有特殊條件除外） 2.善惡值低於299以下
靈鷲宮	女	299～-299	無	找天山童姥	1.男性 2.善惡值高於300或低於-300
血刀門	男	[illegible]	無	找血刀老祖	1.女性（有特殊條件除外） 2.善惡值高於[illegible]以上
星宿派	男女	[illegible]	無	[illegible]	1.善惡值高於-99以上
丐　幫	男女	0	無	找丐幫長老	1.善惡值[illegible]以下

◆門派技能 乞討

◆門派武功學習條件

種類	武功	學習條件	傳授師父
	基本武學		
內	丐幫心法	無	傳功長老 助功長老
輕	丐幫身法	無	傳功長老
棍	太祖棍法	無	助功長老
刀	六合刀法	無	助功長老
拳	太祖長拳	無	傳功長老
	進階武學		
掌	銅錘手	丐幫心法10級、門派乞討10級	傳功長老
掌	擒龍功	丐幫心法30級、銅錘手30級、門派乞討30級，升為二袋弟子	傳功長老
杖	瘋魔杖法	丐幫心法30級、太祖棍法30級、門派乞討30級，升為二袋弟子。	助功長老
爪	纏絲擒拿手	丐幫心法30級、太祖長拳50級、門派乞討30級，升為二袋弟子。	傳功長老
掌	迴風拂柳拳	丐幫心法50級、擒龍功70級、門派乞討50級，升為四袋弟子。	傳功長老
掌	蓮花掌	六合刀法80、丐幫心法80、丐幫身法80、門派乞討70、五袋弟子以上。	助功長老
掌	降龍掌	陰山掌天王式80、基本內功80、門派乞討80、七袋弟子。	洪七公
掌	降龍十八掌訣三掌	降龍掌50、七袋弟子、江湖歷練10000	郭靖
掌	逍遙遊	迴風拂柳拳80、七袋弟子、江湖歷練10000。	洪七公



1 同門相殘
2 善惡值」於[illegible]時，師父就不願再傳授武功。

門派事件



游習明、張七、姜萊穹
1 丐幫弟子

1 城裡接情報，如果是到西夏的找游習明，如果是到大理的找張七，如果是到京城的找姜萊穹。
2. 任務完成後就能得到金錢600兩，江湖歷練1點，江湖名聲1點。

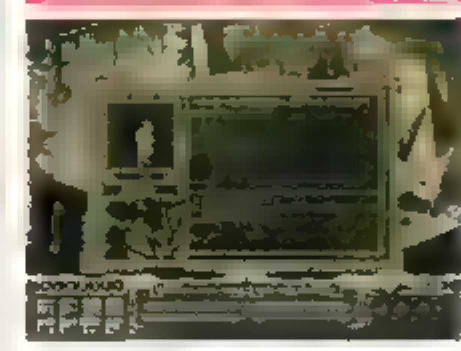
進階武功徹底攻略

升袋任務一

◆觸發人物 陳舵主

丐幫弟子　名聲240　江湖歷練240

◆任務攻略



1. 到破廟找陳舵主，他會要你幫他去西夏、大理、京城收集情報。
2. 去西夏子時～卯時找張鐵，辰時～未時找游習明，申時～亥時找荀思境。
3 去京城子時～卯時找」保，辰時～未時找盧鵡，申時～亥時找姜萊穹。
4 去大理子時～卯時找張七，辰時～未時找潘唯思，申時～亥時找薛慕華。
5 收集到情報信之後交給陳舵主，陳舵主會叫你去打幾場戰(需要在遊戲時間一天內完成)。
6 拿到戰場書信分別是　(1) 西夏下方的橋，辰時。
(2) 華山茶店樹林，午時。　(3) 雪山橋邊，未時。
(4) 衡山橋邊，申時。　(5) 武當上方的橋，酉時。
7. 幾場戰打完後陳舵主會說提示，玩家可以在下次評定大會晉升。

升袋任務二

◆觸發人物 姜萊穹



丐幫弟子　一袋弟子　名聲500
江湖歷練500

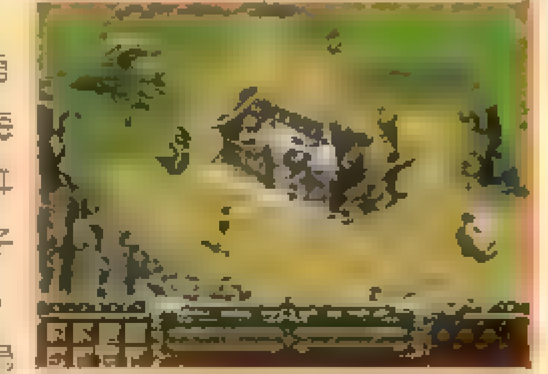
◆任務攻略



1 到京城找姜萊穹他會給你一封信，將信件交給掌棒龍頭，他會叫你幫忙送信到西夏、大理、京城。
2 去西夏交給游習明，大理交給張七，京城交給姜萊穹。
3 回到破廟找掌棒龍頭，他會要你選要去雁門關打敵人還是到雪山殲滅敵人。
4. 打完敵人後再回到破廟，掌棒龍頭會叫你去打幾場戰(需要在遊戲時間一天內完成)
5. 拿到戰場書信分別是　(1) 西夏下方的橋，辰時。
(2) 華山茶店樹林，午時。　(3) 雪山橋邊，未時。
(4) 衡山橋邊，申時。　(5) 武當上方的橋，酉時。
6 幾場戰打完後掌棒龍頭會說提示，玩家可以在下次評定大會晉升。

關於丐幫的二、三事

因為時運不好與連年的戰亂，隨之產生乞丐，由於外型髒污的關係，所以一般的店家，不會接受乞丐來店裡消費（淨衣派除外），而且由於他們常露宿街頭，所以城內的捕快都會把丐幫弟子視為爭奪地盤的對手而發生戰鬥。一般人們對其信任度多不是很高，像運鏢之類的事情，是不會交給丐幫弟子做的。



但是丐幫內部仍是有嚴明的紀律與制度，幫中每隔一段時間就會固定舉行評鑑大會，用以評定丐幫弟子的品行等，並且論功行賞，功績卓著者就有機會晉升為二袋、三袋弟子……等，且有機會學習更高深的進階武功。

幫中制度

幫主 ▶ 長老（九袋）▶ 舵主（八袋）▶ 幫眾（七袋～沒袋子）

◆幫中階級

丐幫階級	在幫中所站地位	可能觸發事件	名譽與歷練	累計名譽與歷練
幫主	幫主	無	無	無
九袋弟子	長老 龍頭	無	無	無
八袋弟子	舵主	無	無	無
七袋弟子	一般弟子	無	無	無
六袋弟子	一般弟子	無	無	無
五袋弟子	一般弟子	學習武功	1500	4250
四袋弟子	一般弟子	學習武功	1200	2750
三袋弟子	一般弟子	學習武功	800	1550
二袋弟子	一般弟子	學習武功	500	750
一袋弟子	一般弟子	學習武功	250	250
沒袋子	一般弟子	無	0	0

Online 華山派

違反門規的行為

1 善惡值低於-299以下
2 PK值大於1
3 同門相殘



◆門派技能 儒風

◆門派武功學習條件：

種類	武功	學習條件	傳授師父	備註
[illegible]	[illegible]			
內	華山心法	入門功夫	梁發	
劍	華山劍法	華山心法5，門派儒風5，讀書識字5	梁發	
輕	華山身法	基本內功5，基本劍法5	梁發	
[illegible]	[illegible]			
拳	劈石破玉拳	華山心法30，門派儒風10	梁發	
掌	伏虎掌	華山心法35，混元掌15，門派儒風20	梁發	
劍	淑女劍	華山心法30，華山劍法40，門派儒風30，讀書識字10	寧中則	
劍	沖靈劍法	讀書識字30，基本內功40，基本劍法40	令狐中	
內	紫霞神功	華山心法50，門派儒風50，讀書識字30，悟性30	英白羅	氣宗
掌	混元掌	華山心法40，混元掌30，大虎拳30，門派儒風30，等級24	高根明	氣宗
劍	太岳三青峰	基本劍法90，基本內功90，華山劍法70，[illegible]，[illegible]，讀書識字[illegible]，[illegible]，等級[illegible]	陸大有	氣宗
刀	反兩儀刀法	華山心法40，華山身法40	何不懼	劍宗
劍	奪命連環三仙劍	華山心法50，華山劍法60，等級20	成不憂	劍宗
劍	狂風快劍	基本劍法90，基本內功90，華山心法80，華山劍法90，[illegible]，[illegible]，銀兩500萬，等級27	封不平	劍宗

進階武功徹底攻略

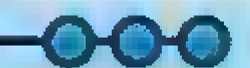
淑女劍法

◆觸發人物	寧中則
◆條件	1 女 2 華山心法20級 3 華山劍法20～40級 4 讀書10級 5 門派技能20級
◆條件	1 男 2 華山心法22級 3 華山劍法22～40級 4 讀書10級 5 門派技能20級

◆任務攻略

1 找寧中則觸發尋找岳靈珊事件，然後在去找桃枝仙得知岳靈珊出現在何地。
2 到迷宮內即會發現岳靈珊正在跟一群盜賊打架，上前幫她後，岳靈珊會自己回華山。
3 在回華山找寧中則後，寧中則就會將淑女劍法傳授。
4 學到淑女劍法後，需自修到10級才可尋求寧中則教導武學。

狂風快劍



◆觸發人物 封不平

◆條件 基本劍法90，基本內功80，華山心法80，華山身法80，奪命連環三仙劍80，實戰500萬，機敏27

◆任務攻略



1. 某天封不平古怪的打量你，一問之下原來他有意傳授狂風快劍。
2. 接受封不平的試煉，通過兩個小遊戲之後，即可習得。
3. 自修40級後，可找封不平消點。

奪命連環三仙劍

◆觸發人物 成不憂

◆條件 1. 劍宗弟子 2. 華山劍法60級 3. 華山心法50級 4. 讀書30級 5. 機敏22

◆任務攻略



1. 找成不憂聊天後，即可學到奪命連環三仙劍之武功。
2. 當學到此武學後，可尋找成不憂教導武學至80級。

混元掌

◆觸發人物 桃根仙

◆條件1 1. 劈石破玉拳30級 2. 伏虎拳30級

◆任務攻略（第一階段）

1. 桃根仙因桃實仙受了重傷，當發現後，點選幫忙桃根仙，則會被要求去找怪醫平一指。
2. 找到平一指後，會發生殺盜賊事件，只需要將平一指西邊的盜賊殺了，則會得到一個首級。
3. 將此首級交給平一指後，他會給予一個仙丹，將此丹拿給桃根仙後，則桃仙會給予一封桃仙感激函。

◆條件2 1. 氣宗弟子 2. 華山心法40級 3. 混元掌30級 4. 伏虎拳30級 5. 臂力24 6. 門派技能30級 7. 桃仙感激函

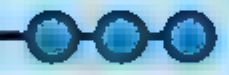
◆任務攻略（第二階段）





1. 由陸大有得知有關劈石破玉拳之事件。
2. 詢問位於華山西邊的樵夫，得知桃谷六仙在追殺一個人。
3. 詢問桃實仙得知他們追的是個華山弟子，得到華山拳譜。
4. 將此拳譜交給師父岳不群後，即可學得混元掌
5. 混元掌學得後，需自修至10級，即可找高根明指點此拳法。

紫霞神功



◆觸發人物 勞德諾

◆條件 1. 華山氣宗弟子 2. 華山心法50級

◆任務攻略

1. 到西夏客棧內點選勞德諾後，即出現勞德諾跟嵩山派弟子在一起。
2. 將此事告知令狐冲，則會得到繼續探查之命令
3. 再回西夏客棧找勞德諾，確定其怪異之行為，再回令狐冲那覆命。



4. 令狐冲要求將此事告知給師父岳不群，並給予華山密函。
5. 將此密函拿給岳不群，即會得到下令捉拿勞德諾之事件。
6. 到西夏客棧捉捕勞德諾，發生戰鬥，勞德諾會掉出一本氣宗武譜。
7. 將此武譜交給岳不群後，岳不群會教導紫霞神功。
8. 紫霞神功學得後，需自修至10級，即可找英白羅指點更多紫霞神功之奧妙。

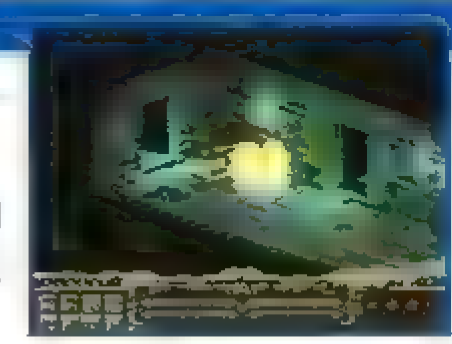
沖靈劍法



◆觸發人物 令狐冲

◆條件 1. 華山劍法50級 2. 華山心法50級 3. 讀書識字30級 4. 珍珠5個

◆任務攻略

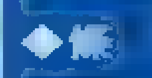


1. 到雁門關附近尋找令狐冲，得知令狐冲最喜愛之酒為猴兒酒。
2. 將猴兒酒拿給令狐冲後，即會發生與令狐冲一起喝酒之事件。
3. 與令狐冲一喝完酒後，令狐冲就會教導冲靈劍法，得到冲靈劍法2級。

太岳三青峰



◆觸發人物 陸大有

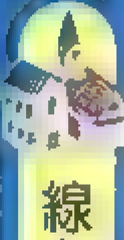


◆條件 基本劍法90，基本內功90，華山劍法70，御風80，紫霞神功60，讀書識字60，實戰300萬，福緣27

◆任務攻略

1. 陸大有告知田伯光抓走了一位師妹。
2. 趕去逍遙洞解救，遇到田伯光與被點穴的師妹，並發生戰鬥。
3. 戰勝後回來找岳不群，岳不群很滿意你的表現，並傳授太岳三青峰。
4. 自修40級後，可找陸大有消點。



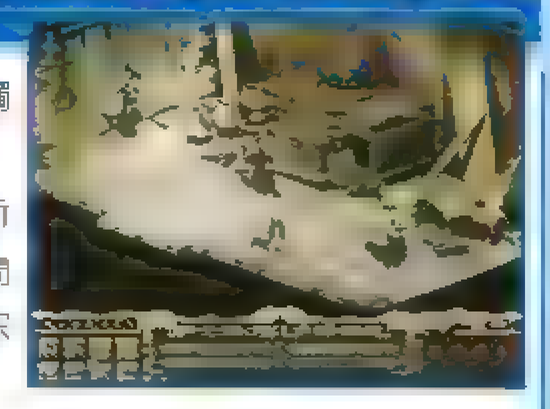


[illegible]劍[illegible]選擇事件

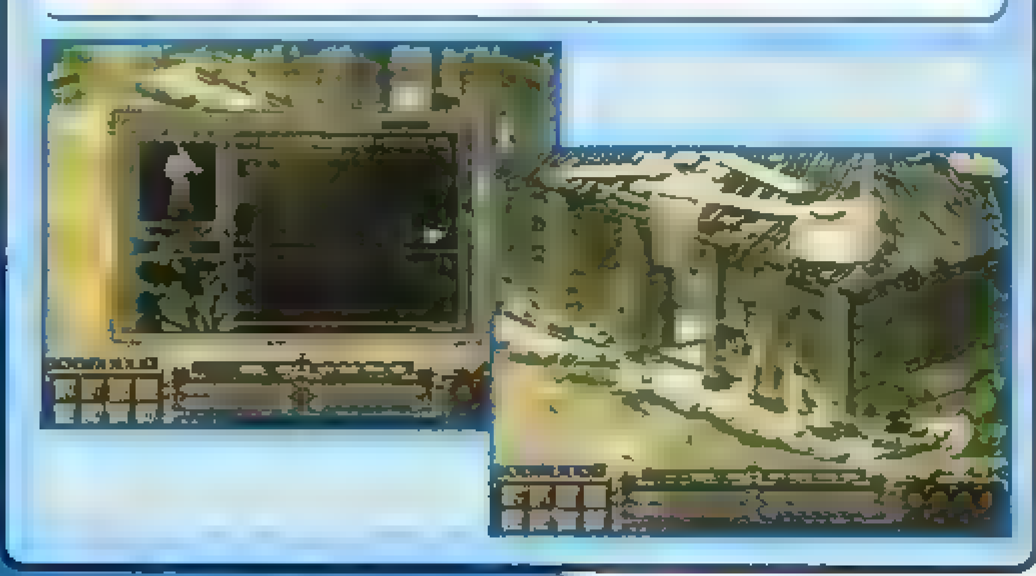
◆觸發人物 叢不棄

◆條件 1.華[illegible]心法30級　2.華山劍法35級

◆任務攻略



1. 到破廟找叢不棄，即觸發叢不棄詢問之事件。
2. 如果願意聆聽叢不棄所說之事，則會出現詢問玩家是否願意加入劍宗之情節。
3. 玩家選擇願意則加入劍宗門內，選擇不願意則屬於氣宗門下。



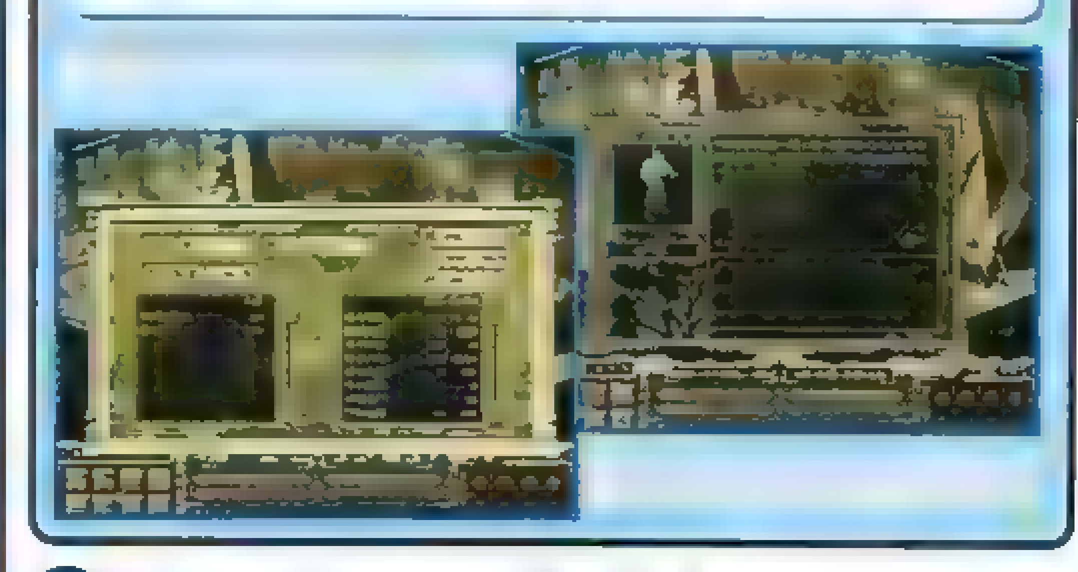
[illegible]刀法

◆觸發人物 何不儀

◆條件 1.劍宗弟子　2.華山劍法40級　3.華[illegible]法30級　4.機敏20

◆任務攻略

1. 直接找何不儀則會出現詢問入劍宗是否有精進武藝之事
2. 若選擇武藝大有精進時，則會傳授反二儀刀法。
3. 需自修反二儀刀法至10級，即可找何不儀學習反二儀刀法。



門派事件

[illegible]

◆觸發人物 黃倩

◆條件 華[illegible]

◆任務攻略



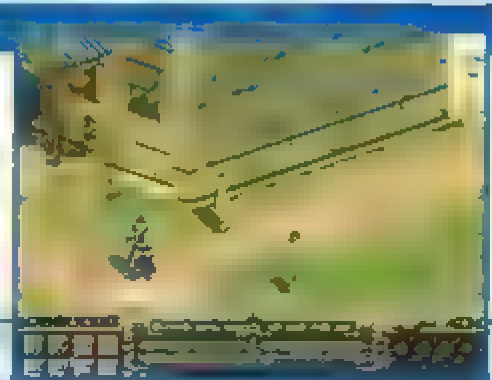
1. 找位於華山山道的黃倩，會發現黃倩摔倒了。
2. 幫助黃倩後，即會得到珍珠1個。

[illegible]

◆觸發人物 藍依[illegible]

◆條件之一 1.女　2.[illegible]30～[illegible]級

◆任務攻略



1. 藍依函請求玩家幫忙織布，接受後，需要幫她織5個棉布給她，即會得到一個祥瑞護腕。

◆觸發人物 藍依[illegible]

◆條件之二 1.男　2.[illegible]50～[illegible]級

◆任務攻略

1. 藍依函請求幫忙，接受後，需要去打羊毛，並請人織布成羊毛布20個，給她20個羊毛布後，即會得到一個憤擊護手。

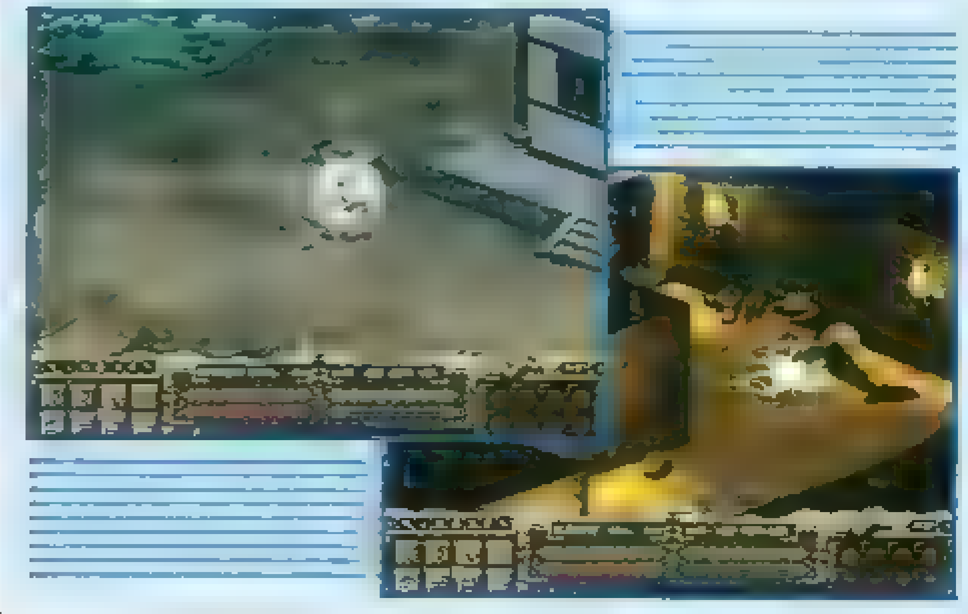
關於華山派的二三事



華山派現在掌門乃岳不群，江湖人稱「君子劍」。岳不群挑選走弟子一般[illegible]門派[illegible]多，並且[illegible]，華山派久為[illegible]，所以在行為言行之上有著很嚴厲的門規，切記，

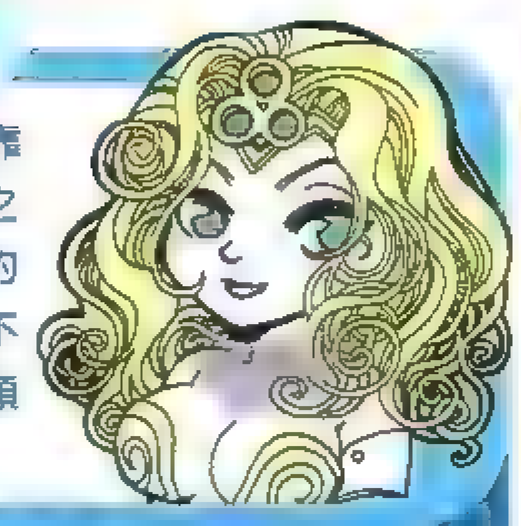
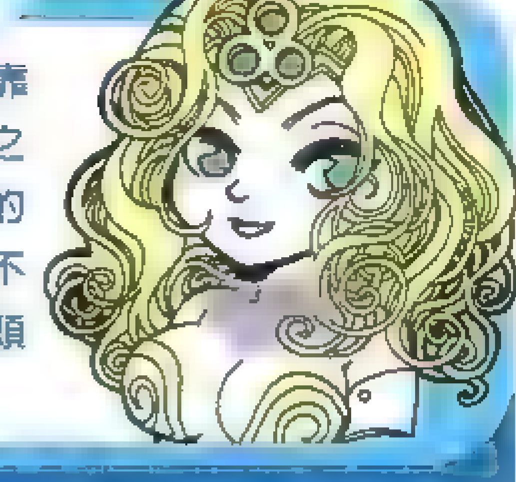
岳不群既被江湖中人稱為君子劍，所以對弟子的儒風很看重，且劍乃殺人之凶器，所以要修身養性，一旦本身修養足夠，那麼就可以輕易駕馭高超的劍術而不會淪落為殺人的機器。在練武場中有中日、霧月、寧星三個弟子可以專門幫助修練劍法，想練功的不妨去找他們。





三國演義Online

義勇軍指令大剖析

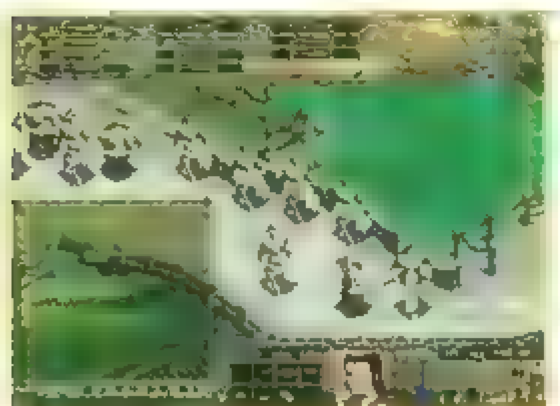
【義勇軍】是三國演義Online裡面最有趣、最重要也最有特色的一環，是靠著玩家之間彼此的互動及相互的協助來經營建設、茁壯自己的組織，因為國戰開放之後，是否要與敵國宣戰將由義勇軍的頭目來決定，而國戰所需的物資、軍備及帶兵量的分配，也要靠頭目與屬下部將來共同經營，獲得勝利之後就會擁有自己的城池了，是不是很棒呢！所以沙雷納現在要將組成義勇軍的方法，以及所需要注意的細節，好好從頭細細說一遍，大家要仔細看喔！

組織靠眾人，經營看個人

在遊戲裡的義勇軍設計有相當高的自由度，頭目玩家可以自己訂定相關的規章，也可以自由任命相關的部將，有可能是自己的親朋好友，也可能是其他的不認識的玩家，就看頭目的分配是如何囉！以下可以分成兩種，玩家在加入或經營自己的義勇軍時，可要好好斟酌，看哪一種是自己最喜歡的囉

正統經營一貫道

秉持著大公無私的理念，完全由能力來分配職務，同時在每次的評定會議中，仔細審核下屬的執行任務績效，有功者拉拔，未達績效者，或繼續觀察、或貶職，都由部將玩家的相關考核決定，在這個義勇軍下，即使不是與頭目有著親密關係，也可以開創自己的仕官經營之路，有著相同理念的人，在加入某義勇軍時，可以多加考量，以決定自己未來的動向。



友情哈拉道

友情至上，一群志同道合的朋友，相邀共同成立一個義勇軍，頭目可照著自己的喜好決定誰來擔任相關的義勇軍職務；在評定會議中，若是未能達到頭目的訂定標準，頭目可能會因為相識關係而採較為寬容的態度處理，不過因為彼此瞭解加上無限的熱情，新加入者可能也可以感受到他們的團體感，而與他們融入其中，以一顆熱血心向著統一全國的職志邁進。

義勇軍的成立與加入

要怎樣成立或加入義勇軍呢？會有什麼的限制呢？且看以下所整理的資料

義勇軍的成立

條件

◆頭銜名聲限制

籌組頭目玩家頭銜需為「南中郎將」，名聲需為3000以上才可封取到此頭銜。

◆擁護人數

需有25人擁護

◆擁護人限制

等級5以上且名聲達到100

◆成立義勇軍經費

成立經費「2萬」

◆義勇軍營地所在

依頭目的「定居」城池位置，設定該義勇軍的營地所在；另外要注意的是，義勇軍必須在新手城以外的城池成立，因此請注意頭目不可定居在「許昌、襄陽、洛陽」三座新手城。

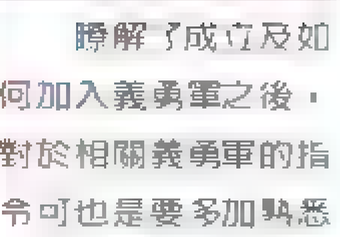
義勇軍的加入

關於義勇軍的加入，條件就不像要擁護義勇軍般的嚴苛，只要能讓自己的等級到達5級，便可以加入了喔！

但是要注意的是，在加入義勇軍時可要謹慎小心，要不然他日後悔要退出現在的義勇軍時，可要扣名聲100，玩家不得不慎喔！

1. 成立指令操作：以上條件均備齊之後，玩家請點選【團】→【起義】指令，接著請頭目繳交成立經費、輸入要成立的義勇軍名號（唯一），以及義勇軍「暗號」（頭目退位、廢除義勇軍、義勇軍合併等等重要指令用），即可成立義勇軍。
2. 成立後所有擁護者，會自動成為該義勇軍勢力的一員。
3. 加入義勇軍，就可用有屬於自己的義勇軍旗幟。

義勇軍指令剖析



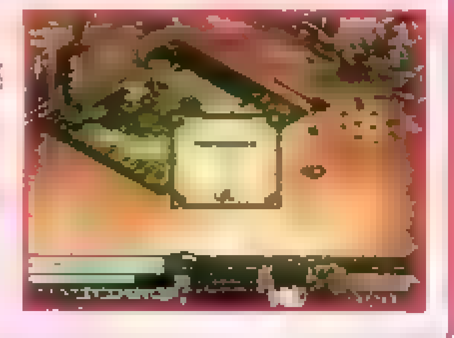


瞭解了成立及如何加入義勇軍之後，對於相關義勇軍的指令可也是要多加熟悉一下才行喔！

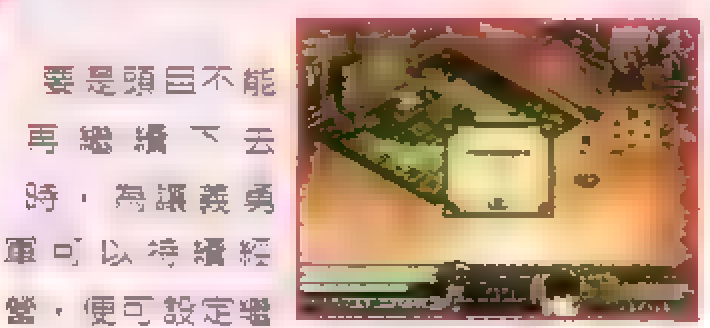
如果想要去經營義勇軍營地，就要先到城門口的路牌點選【義勇軍營地】，才能傳到營地進行相關指令；另外就是在指令的行使部分，將會視玩家在義勇軍頭目所分配的職務進行，若只是一般部將，可能就只能看一些情報，其他啥事都不能做了喔！

在進去以後，玩家會在右上角看到義勇軍指令畫面，這次所挖掘到的資料包含有前三大指令【人事】、【軍事】及【設施】：

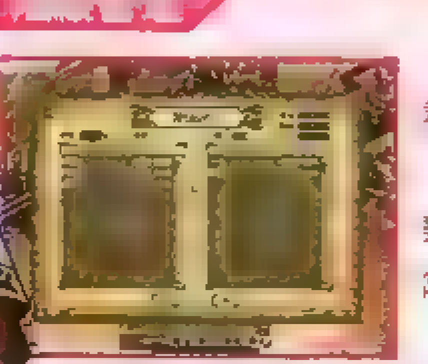
目前分為三項—特殊、管理與獎懲。



頭目要是遇到更有實力的部將時，可採當初徐州陶謙讓賢與劉備之精神，讓更有能力的人可以做更多的事，將讓給繼承者，[redacted]的官位。



要是頭目不能再繼續下去時，為讓義勇軍可以持續經營，便可設定繼承者，以便日後之所需，當然最好是不要啦！另外要注意的是繼承者需要當中部將的頭銜，平時要先設為繼承者。



與頭目的評定會議有關，可以讓頭目對各個部將的階級做一管理，核定成效。



任命或罷免義勇軍的身分，也代表玩家在義勇軍內的相關職務及所擁有權限。

頭目1位：義勇軍的總頭頭，可以召開「評定會議」，還可以任命大家的職務。

參軍5位：負責參謀業務，可監督、給予封號及謀略等。

司馬2位：負責人事職務，訂定規章、獎懲公告及驅逐部將找他。

軍機2位：負責軍事職務，公告注意事項及千里傳書給大家，讓大家知道最新的資訊，是由他負責的。

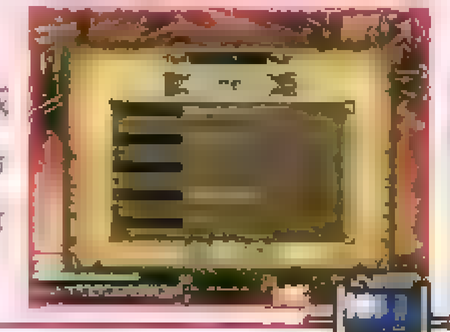
司農2位：負責總務職務，可以管理特殊裝備，領取物品，品行可要超好的，曾得監守自盜，各位的辛苦也就如流水一般逝去難回。



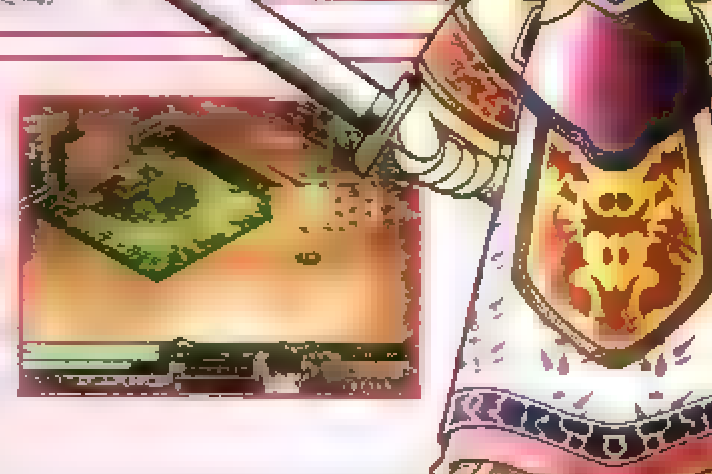
由頭目、司馬負責，新增或修改義勇軍內部相關規定與說明，為所有部將所要遵守的最高宗旨，就像憲法一樣。



由頭目、軍機負責，新增或修改義勇軍相關即時性的注意事項、說明[redacted]資訊公告。



由頭目、司馬負責，新增或修改義勇軍內部賞善罰惡的公告區，根據義勇軍成員部將的表行表現作為表揚或懲處的公告區。

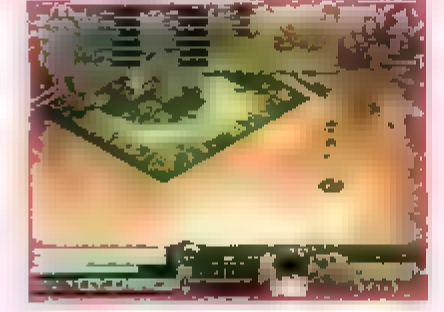


由頭目、參軍負責，對於符合獎勵公告、完成所交付任務及表現優良者給予特殊封號，以作為獎勵。

由頭目、司馬負責，對於素行不良、我行我素之部將行使驅逐，以維持義勇軍的既定軍紀。

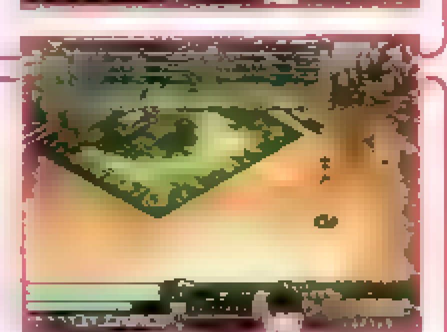






屬性　義勇軍所在營地城池的物資相關資料，可作為經營時參考。

城池　所在營地城池的相關行政狀況資料。



勢力　可看到義勇軍勢力的總資料。

設施　目前義勇軍各項營建設施的規模及完成度。

營地　相關軍事補給物資的狀況總覽。



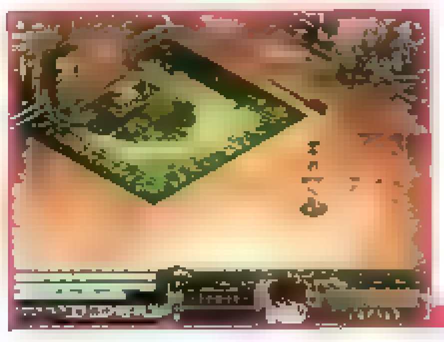
相關國戰軍事物資的資料總覽。

義勇軍部將的身份、職業、頭銜與封號等的資料顯示。

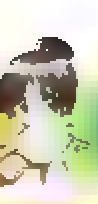
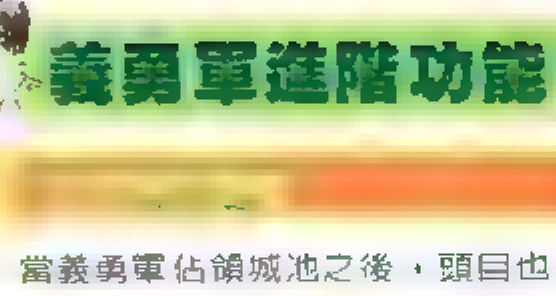


由頭目負責，將所得的資金存入義勇軍金庫，以供應未來國戰所需物資之消耗。

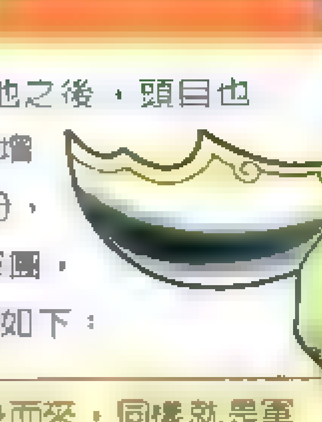
由頭目負責，將金庫之義勇軍資金提出，以因應相關之需求使用。



其中還有看到【軍備】的指令，不過可能要等未來國戰開戰以後才會相繼開放吧！不過也知道未來的經營可是要各位玩家盡心盡力去完成的喔！

義勇軍進階功能




當義勇軍佔領城池之後，頭目也將進階為太守，將會增加城池功能及都督身份，義勇軍也將進階成為軍團，相關的身份及職務變動如下：

太守位：由頭目變身而來，同樣就是軍團的領導，一樣可以召開「評定會議」，擁有城池相關機能，還能自訂稅率喔！

都督位　國戰時的軍隊統帥。

參謀位：負責參謀軍務，監督、給予封號及謀略等。

司禮位　負責人事職務，訂定規章、獎懲公告及驅逐部將等。

軍機位：負責軍事職務，公告注意事項及千里傳輸給全體部將等。

司馬位　負責總務職務，提供租借特殊裝備，領取物品。



未來在佔領二座城池(二個軍團)之後，還可以晉升為君主，同時在各個部將職務上也會增加，整理如下：






君主位：擁有控制麾下軍團的權限等。

丞相位：輔助君主，處理外交事宜。

太守位：擁有城池數量；各城池的管理者，所有相關規章功能皆須聽從中央指示。

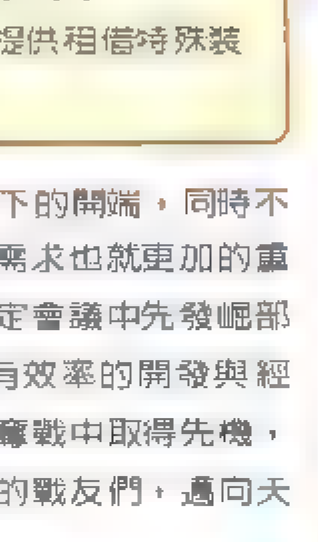
都督位：擁有城池數量：國戰時的軍隊統帥。

參謀位：擁有城池數量：負責參謀軍務，監督、給予封號及謀略等。

司禮位：擁有城池數量：負責人事職務，訂定規章、獎懲公告及驅逐部將等。

軍機位：擁有城池數量：負責軍事職務，公告注意事項及千里傳輸給全體部將等。

司馬位：擁有城池數量：負責總務職務，提供租借特殊裝備，領取物品。



義勇軍的成立將是玩家可以進行統一天下的開端，同時不久後國戰也將有可能開放，對於經營層面的需求也就更加的重要了；而頭目也扮演非常重要的角色，從評定會議中先發掘部將的才能，將其放置最適合的位置從事最有效率的開發與經營，儲備充裕的軍資，在未來激烈的城池爭奪戰中取得先機，再繼續努力的開發經營，最後領導這群忠貞的戰友們，邁向天下一統的完美境界！




仙境傳說 Online

職業屬性點數分配詳解

遊戲中玩家常詢問的問題就是「我該如何來增加屬性點數呢？」，這個問題也是遊戲中最大的考驗之一，即使是資深老玩家也不能說自己加點的方式是百分之百正確的，因為每個人玩遊戲的方式不一樣，這也是《仙境傳說》的特殊之處 即使同樣2個50級劍士的玩家，也會因為屬性點數加的方式不同，而產生不同的作戰方式與結果，也就是說角色並非制式化的成長，想要知道各種不同屬性對不同的職業有什麼影響嗎？就來看看下面的解說吧！另外有一個小重點，當所有職業的屬性點數在STR*10、VIT*20及DEX*5的時候有加成的作用(可參考上一期80頁上方，INT的部分是以5的倍數計算，沒校好稿變成”以35的倍數”，在此予以修正……)，調配點數時記得多加運用喔！

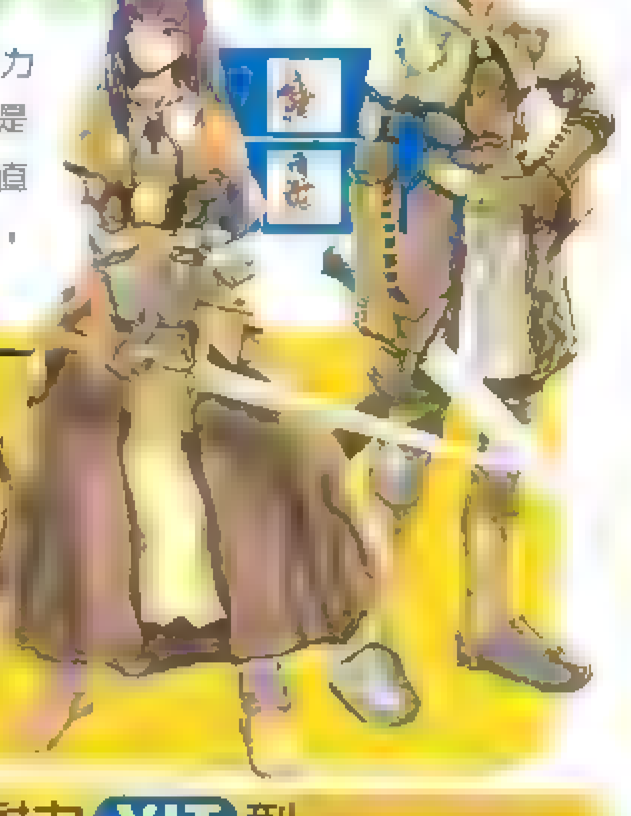


線上期刊室

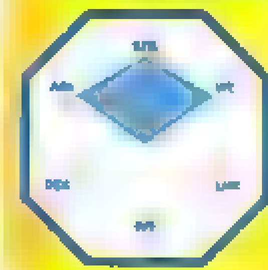


劍士 SWORDMAN

近身肉搏戰的第一人選，血多、攻擊力強，永遠是團體戰鬥跑在最前線的人物，也是裝備與武器種類最多的職業，所以人氣度一直高居不下，任何地方都可以看見劍士趴趴走，大概佔仙境中四分之一的人口吧！



人物創造時的點數分配



在初創人物的時候，建議不妨全加在力量(STR)、敏捷(AGI)及耐力(VIT)上，或是與熟練度(DEX)搭配運用，唯一不需要的只有智力(INT)。

升級時如何分配

力量STR型

力量型劍士的成長過程會比別人更加辛苦，因為當敏捷型劍士鍛鍊好強健的體魄，面對怪物的攻擊不過是受點皮肉傷時，力量劍士卻只能默默承受「泰山的體格，阿婆的身體」所帶來的重大內傷，以致於拼命喝藥水補充流失的”體力”。在初期，力量劍士的升級速度十分迅速，攻擊力超高，團隊戰鬥的MVP(給予怪物的傷害值+被怪物傷害值最大者)很有可能會落在此類型的身上，但沒錢也沒外援買食物的新手不建議練此類型。點數的適合加法是先將點數加在STR，當STR點數大約40點(10的倍數時)的時候，就可回頭加AGI、VIT和DEX，三者的比例約2 2 1，在AGI和VIT都有30點、DEX有20點時，就可放心狂加STR，這樣的劍士類型攻擊力會很驚人喔！

敏捷AGI型

此類型著重在攻擊速度與迴避率，敏捷可提高攻擊的速度，也能閃躲怪物的攻擊，讓怪在摸到你之前就被KO了。缺點是要努力的存錢買好武器、裝備及補品，否則被怪輕輕一摸換人被KO了。點數的適合加法是一開始當然以AGI為主，加點方法AGI：STR：VIT為4：2：1，當個人覺得AGI足夠的時候(大約50點)，就可以轉移注意照顧其他的屬性，當然要以STR為主。



耐力VIT型

皮最厚、血最多的類型，完全沒有後台的新手建議練此類型，幾乎不用花錢買補品喔！點數的適合加法是以VIT：STR：DEX為4：2：1的方式分配，DEX在此也是一個重點，因為攻擊力與迴避率不高的情況之下，命中率的提昇就顯得特別重要，所以初期的DEX要比STR更早增加。當VIT到達60時，STR應該就有30，DEX也應該有25，這時就是你揚眉吐氣的時候囉！可以開始將點數全部投在STR，之前辛勤的耕耘都會在這個時候收割。

轉職就職處

職業等級到達Job 40就達到二轉的資格，劍士轉為騎士的地點在主城 普隆德拉 左上角的騎士工會



魔法師 MAGICIAN

能施放大範圍的魔法，當隊友被圍攻的時候，就是法師該發揮威力的時候了。缺點是HP天生不足，在初期的過程會比其他的職業更加辛苦。

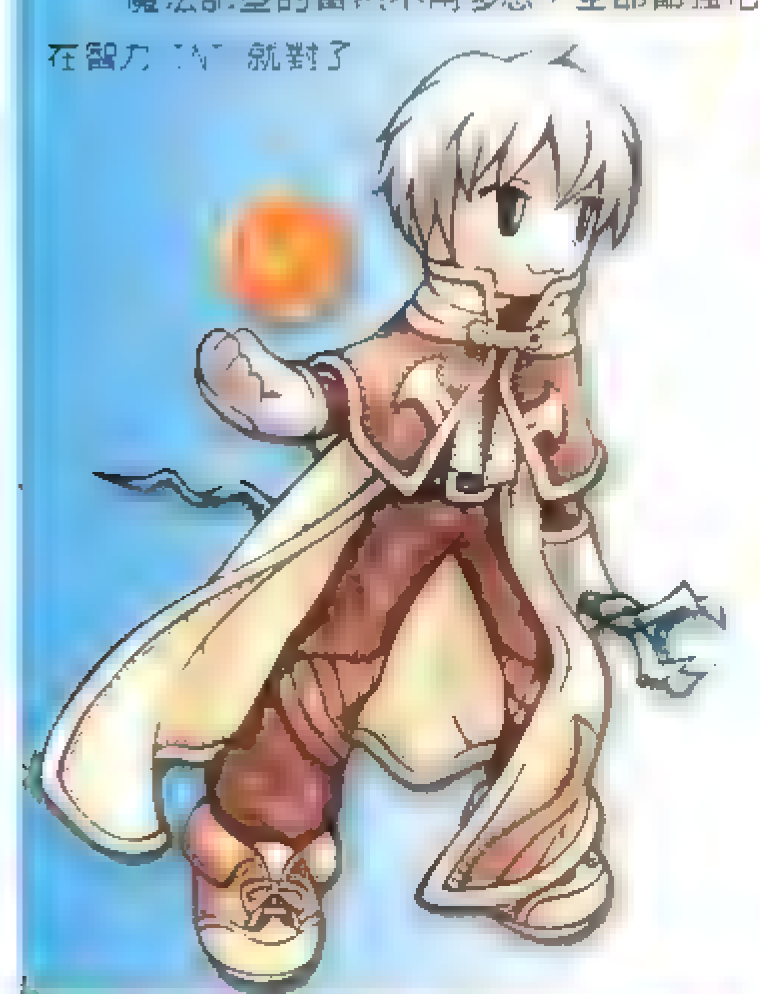
人物創造時的點數分配



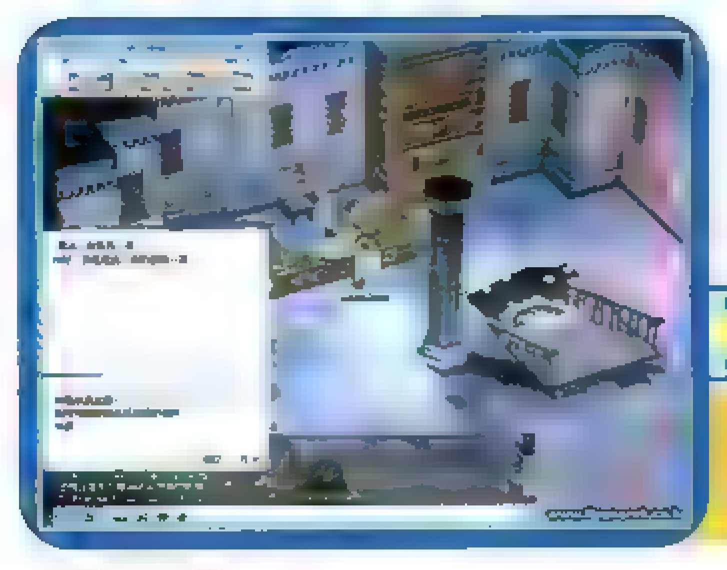
將INT、AGI、DEX全部提昇至9點，其他的屬性對法師而言是沒有什麼功效的。

升級時如何分配

魔法師型的當然不用多想，全部都強化在智力「INT」就對了







升級時如何分配技能點數

與劍士專精於屬性的分配不同，魔法師的重點在於技能如何分配，區分法師的方式也是以專精的技能不同而改變。

火系魔法

火系的必修學分是火箭術，投機取巧的練功地點在普隆德拉城右上的地圖，可以站得遠遠地打不會動的曼德拉草，雖然等級不高需要多打幾下，不過經驗值對初期法師可說非常高喔！靠著他就可平穩度過最難熬的初期階段。

雷系魔法

雷擊術是此時最重要的技能，此系的法師練功區域就十分受侷限，只有海洞才是雷系法師的天下，對水系怪物發揮200%的攻擊力，初期可靠漂浮的小水母升級。

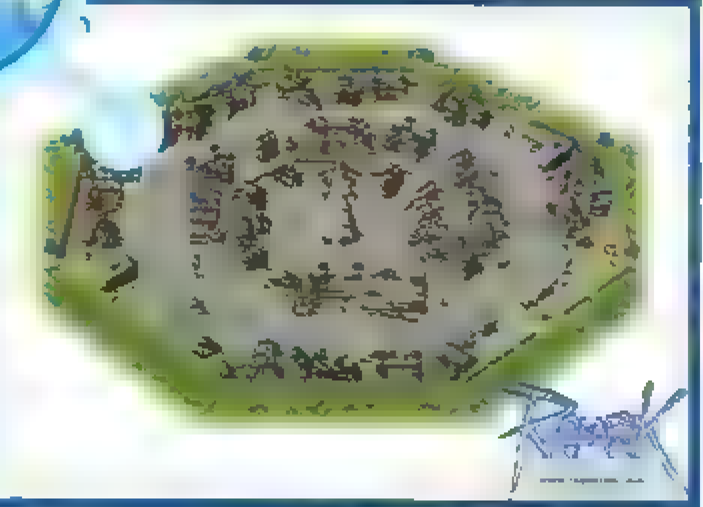
念力系魔法

上述2種元素系的法師，雖然選對了攻擊屬性的確可以發揮超高的水準，但若被怪物圍攻就會十分危險。而念力系最大的優點就是魔法詠唱的時間短，尤其是心靈爆破可幫助法師逃突圍邊攻擊，殺出一條生路，所以法師多半會加練此系，用來明哲保身。當心靈爆破5級時可學習聖靈召喚，對不死系怪物有明顯的攻擊效果。



就職處

當職業等級到達Job 40，魔法師就可以轉職成為巫師，轉職地點在吉芬高塔的最頂樓



盜賊THIEF

盜賊攻擊時最大的優點就是閃躲功夫了得，我打得到怪但怪打不到我的情形，著實讓許多用肉體阻擋千軍萬馬的的劍士羨慕不已。再加上像偷竊、施毒等多樣的戰鬥技巧，還可以玩弓箭手的弓箭(只是速度不快)，十分有趣的職業特性，讓盜賊的擁護者也一直持續增加中。

升級時如何分配數值點數

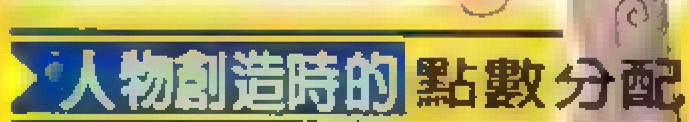
力量STR型

不要懷疑，也是有人將盜賊像劍士一般練法，而且攻擊力也挺嚇人的，因為盜賊擁有連擊的技能，而且不必使用SP就能隨意運用，當然可以造成敵人重傷。但是，盜賊本身的防禦和HP本來就少，所以在防具上當然要多花點錢用最好的裝備保護，這點對於沒有外援的新手可能很難做到。創造人物的點數為：STR 9、DEX 9及AGI 9，分配點數時以STR為主，DEX為輔，約是3：1的速度前進，完全只加強命中率和力量的做法，屬於暴力和有錢買補品的盜賊使用。

敏捷AGI型

盜賊的正宗練法，一開始將STR、AGI及DEX調整至9，接下來的階段就猛加AGI，大約40或60點就可將點數轉移到STR(或DEX)，STR(或DEX)約莫20點後，再將點數分配到DEX(或STR)，並以AGI為主！此種增加點數的優點是循序漸進，不會浪費太多的錢在買食物上頭，對於大型的怪也有一定的攻擊力(盜賊二刀連擊只能用於小刀，而小刀也只對小型怪有100%的攻擊力)，但至後期若被怪圍攻，盜賊的閃躲能力無法完全發揮時，若不小心被怪盯上到，他的處境會比STR型的盜賊來得危險。

人物創造時的點數分配



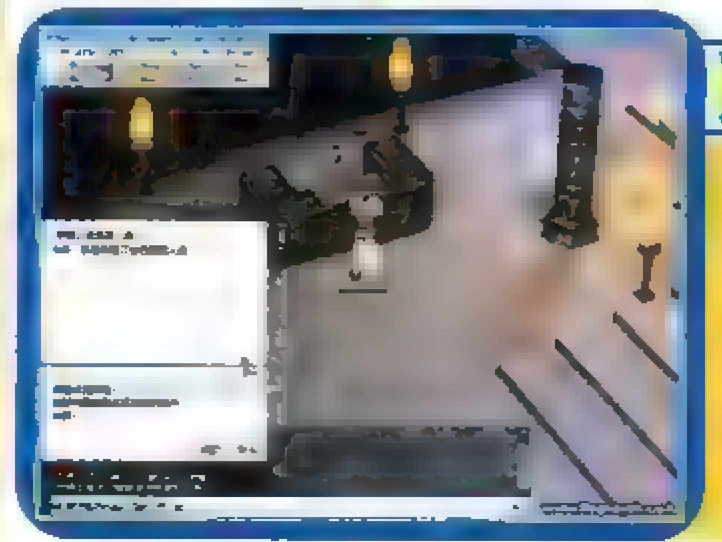




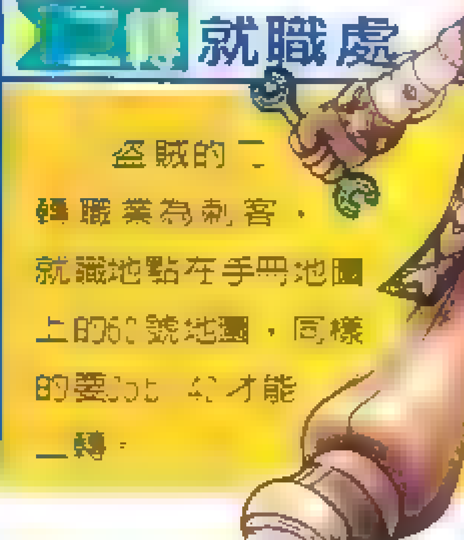
可以將STR和AGI都調整至9，VIT與DEX的調整則視個人喜好，至於這兩種屬性有什麼分別，那就得看底下的升級屬性分[illegible]！

熟練度DEX型

以DEX為主的盜賊主要是看中他的攻擊平均數，也就是提昇平均最大攻擊力與最小攻擊力，這樣當然解決一個怪物的時間會縮短。被怪打到的機率雖然比主AGI的盜賊高，但由於作戰時間減短，被打到的次數也自然有限，再加上盜賊有殘影的技能，所以在閃躲的能力上仍有一定的水準。加點的方式是將DEX加至50點，再轉移點數至STR或AGI上，端看你想訓練更暴力或更敏捷的盜賊。



二轉就職處



盜賊的二轉職業為刺客，就職地點在手冊地圖上的6[illegible]號地圖，同樣的要[illegible]才能二轉。



服事ACOLYTE

服事不但可以成為一個自給自足的「戰鬥型」角色(尤其對不死系的怪)，也可以成為團隊絕佳的輔助後盾！不過在這裡必須釐清玩家們對於服事功用的迷思，千萬別把服事只當成隊伍的補血機器而已喔！畢竟要靠大量SP來支撐的補血技能，並不能完整發揮服事的專有特性與功能，服事在隊伍中所擁有的補血、傳送、加速(對同伴)、減速(對敵人)等等多方面輔助功用，可是在隊伍克服強大險阻的可靠保證！

人物創造時的點數分配

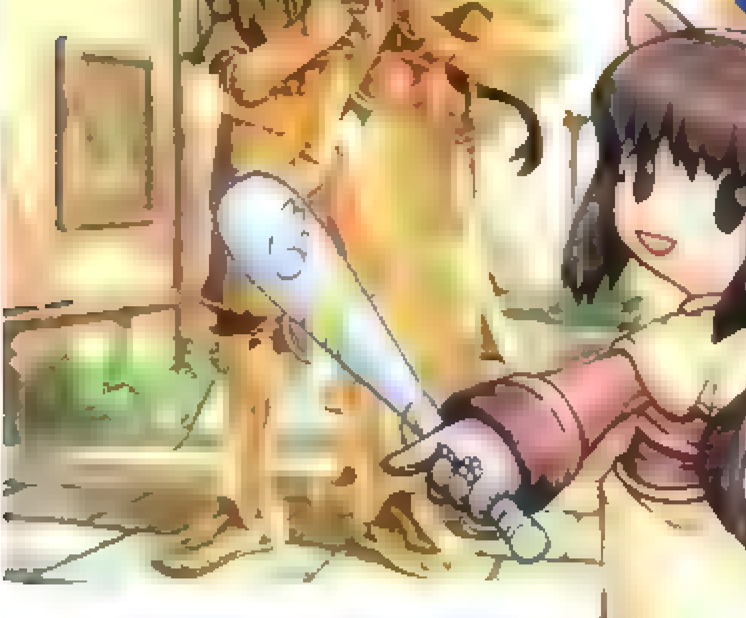


服事擁有多樣的成長選擇，所以初始的人物設定必須視玩家想成為哪一種型態的服事而定，一般而言平均型的，即不太或約略更動初始人物設定設定，是大多數人的選擇。

升級時如何分配能力點數

平均型

轉職後的每一次升級，都將數值平均分配到六項屬性上(建議為先昇STR和VIT等方便肉搏戰練功的屬性上)，因為以平均分配為主，所以主要的限制是無法很快的直接獨自面對皮多肉厚經驗值高的怪，但是到了後期反而擁有全面性的技能發展，不論獨身上路或在團隊之中都有一定的水準！



平均型的服事可以依玩家喜好和需要來增加技能，當然最基本的「治療術」是一定要的啦，而「天使之護」和「天使之擊」則可視何時到不死系怪物出沒地練功時再考慮，整體發展的彈性相當大！

戰鬥型

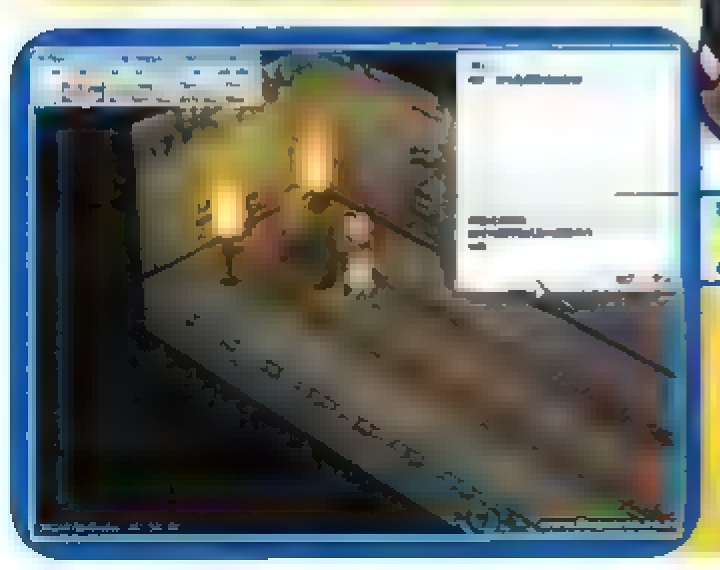
如果你是一個喜愛孤獨、享受寂寞的玩家，戰鬥型服事也可以當成一個不錯的選擇。依據服事所擁有的防禦與速度技能，玩家可以將初始或升級點數先大量投資在VIT與AGI這兩項屬性上，並先提昇與攻擊和防禦相關的「天使之護」、「天使之擊」、「天使祝福」及「天使障壁」，接著為與速度相關的「加速」和「緩速」，最後再考慮治癒和傳送類技能。當這類戰鬥型服事大功告成後，不但有風一般的移動和攻擊速度，也擁有鐵一般的防禦能力，幾乎就是盜賊與劍士的綜合體！



輔助型

「犧牲自己，照亮別人」是服事的最高美德，這類輔助型、超級補血機的服事，可以說是各家隊伍的最愛了！以平均型方式玩到轉職後，就把點數大力的加在INT上，由於INT越高SP值越高外，「治癒」術的效果也越好，所以一開始就將技能點數通通加到「治癒」上吧！當一個服事認命的將自己設定為超級補血機後，就是所有玩家的超級福音，由於練起來的難度相當高，所以希望有玩家遇到這類服事時，就大方伸出你友誼的手幫他一把吧。

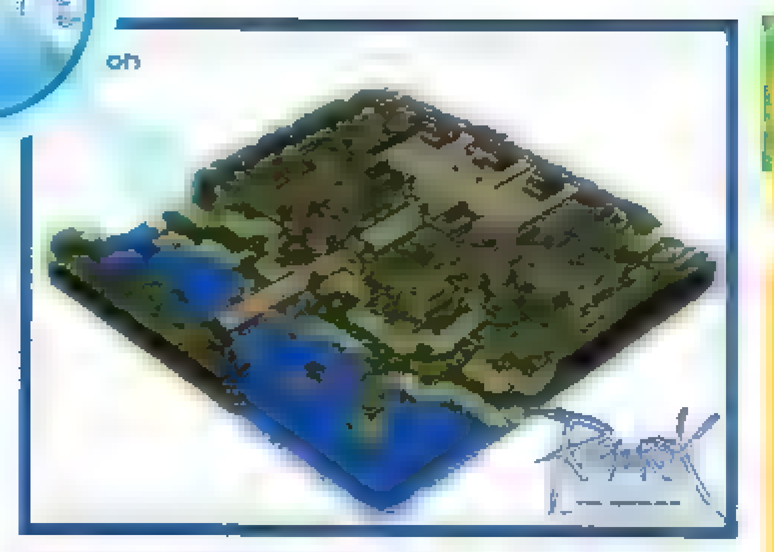




二轉就職處

服事的二轉職業為牧師，轉職地點在普隆德拉的大教堂中，注意要找的是轉牧師而非轉服事的神父喔！不要弄錯了。





升級時如何分配數值點數

弓箭手分配點數的辦法沒有別的，一開始就是猛加DEX就對了，行有餘力再分配到AGI與INT（提昇SP值）上。而在技能點數就先加在「禿鷹之眼」上，以提昇攻擊的範圍與命中率，接著可加在「鴞鳥之眼」上，並開始嘗試加一點點「2連矢」，等到這三樣技能都練滿了之後再學「心神凝聚」與「箭雨」。由於弓箭手有遠射程與以銀箭射不死系可加成的兩大特性，所以在練功時可以利用這兩樣優勢來達到事半功倍之效！

遠處放箭練功法

適合一個人練，一開始學習「禿鷹之眼」增加射程，就可以利用地形或怪物特性，站在怪物打不到的地方，跨級打一些等級高的怪物快速提昇等級。例如：轉職後先到「普隆德拉」北方的森林中，專打「曼陀羅魔草」（不能移動，當你靠近時會主動攻擊），在它的攻擊範圍之外放冷箭。因為跨級打所需要花的攻擊次數與弓箭量都較多，所以非常花錢，但是升級速度絕對包君滿意！這個練功方法的缺點是利用「我打的到怪，怪打不到我」的地形、距離優勢，所以千萬記得要善用遊戲視角的轉動方式，多注意周圍環境，並小心不要誤射了其他玩家的怪。而此法缺點除了花錢以外，就是打怪所掉下的物品，可能被路過的其他玩家撿走，謹在此為敗家的弓箭手們致上最深的同情……



弓箭手 ARCHER

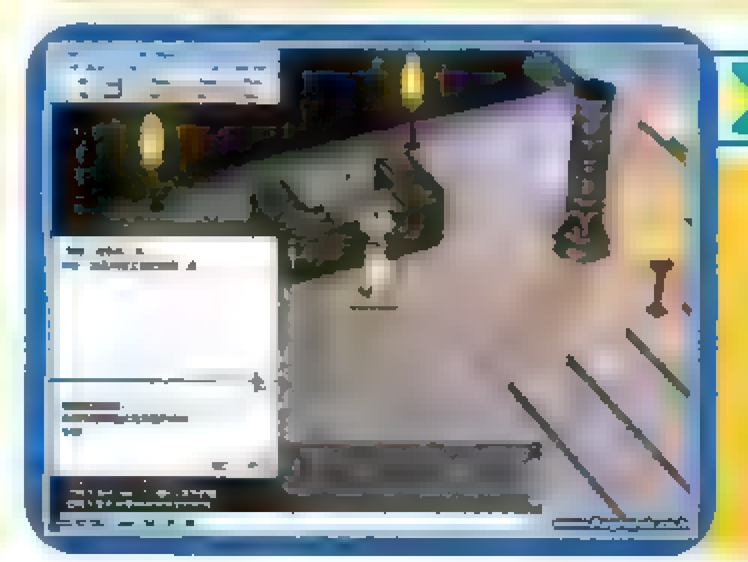
躲在遠處優雅地放著冷箭，讓怪物們冷不提防，或在隊伍中與魔法師配合以發揮強大的攻擊效果，都是弓箭手無可替代的角色優點。不過由於攻擊所用的箭需要花錢購買，也常常優雅地在遠處眼睜睜看著辛苦打來的寶物，被沒弄清楚的玩家撿走，所以弓箭手的敗家程度，也堪稱RO第一！

人物創造時的點數分配

由於弓箭手的攻擊力決定於DEX值上，再加上這個職業是以完完全全攻擊為取向，所以一開始屬性設定時就毫不猶豫地將DEX加到9吧！而為了補足VIT=1的弱點與初期練功需要，所以STR也毫無疑問的加到9，而為了增加將來「二連矢」的技能施放速度，最後也先將AGI加到9。此外再次提醒，弓箭手真的是一個十足敗家的職業，當玩家還是初學者的時候，可要記得好好存錢喔！

狂殺不死系練功法

這個練法的前提條件是必須找肉盾（劍士或盜賊）團練，或者混在人群之中避免與怪物們做直接接觸。買足了對不死系怪物有超強威力的銀箭，帶足補血用的大量道具，再尋找一個隊伍或數隻超強肉盾保護後，就勇敢的往僵屍洞等不死系聚集的可怕洞窟或迷宮前進吧！在這些地方的好處是有殺不完的不死系，為練功提供豐沛的資源，不過由於怪物強勁，所以要花在購買補血道具與銀箭上的錢實在是非常的兇，弓箭手果然除了敗家還是敗家。



就職處

弓箭手二轉獵人的路途有些遙遠，要在手冊大地圖76號找到獵人工會，會有一點艱辛坎坷，加油喔！



商人 MERCHANT

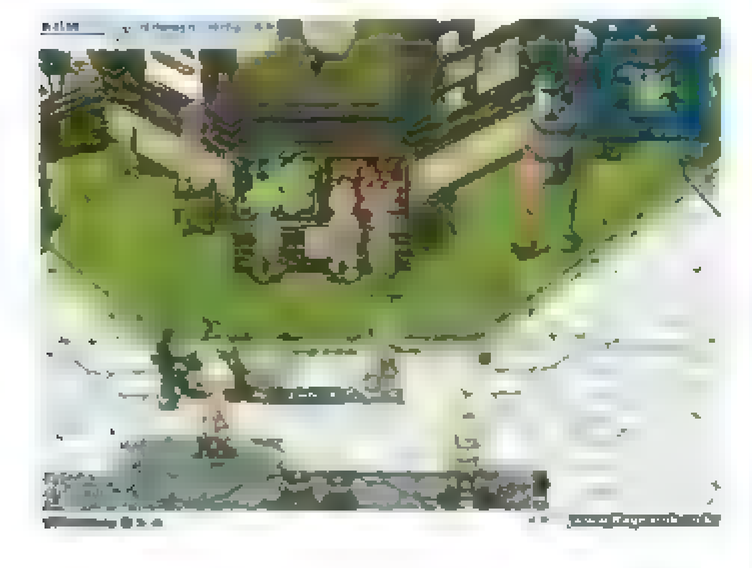
與超級敗家的弓箭手不同，想要在RO裡面賺大錢，就非選商人這個職業不可。而商人的技能除了「金錢攻勢」外，大都與戰鬥沒什麼關係，而玩法也是最能與其他玩家作交流的，所以成為一個優秀的商人除了練功升等來增加負重、手推車、殺價及開店技能外，沒事到隔壁巷口觀摩擺路邊攤的大嬸是怎樣做生意的，也非常重要。一方面找出各地的需求與商機外，另一方面更要靈敏掌握市場價格變動，並與客戶們建立良好的人際關係，變化非常地豐富，可說家家都有本「發財」的經！

人物創造時的點數分配

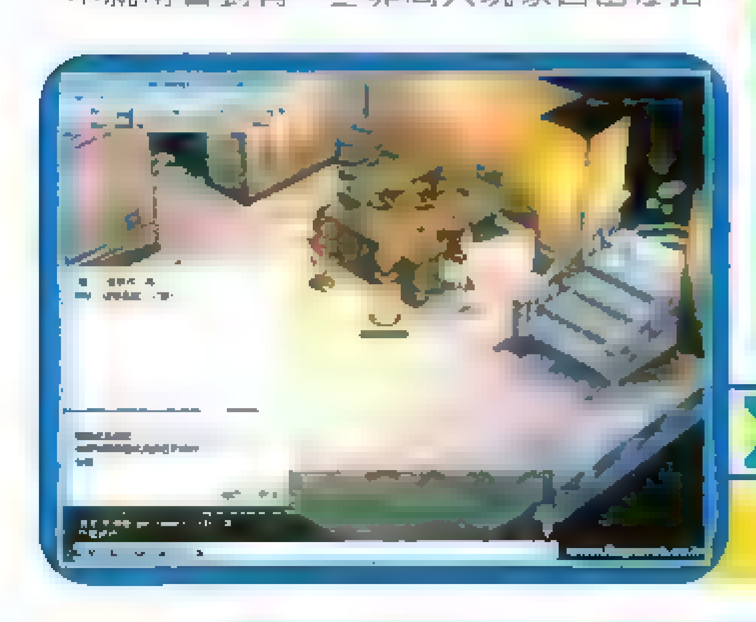
為了輕鬆、有效率的轉職與開業，想當商人的第一步就是要省，所以一開始的初始屬性就把STR（關係負重與攻擊）、VIT（關係防禦與HP回復）與AGI都加到[illegible]，如此一來就可以輕鬆、迅速的練功升等直到轉職。而且一定要千萬記住別亂花錢，把打怪賺來的錢通通存下來，以作為將來轉職（需[illegible]註冊金）與開業的資金。

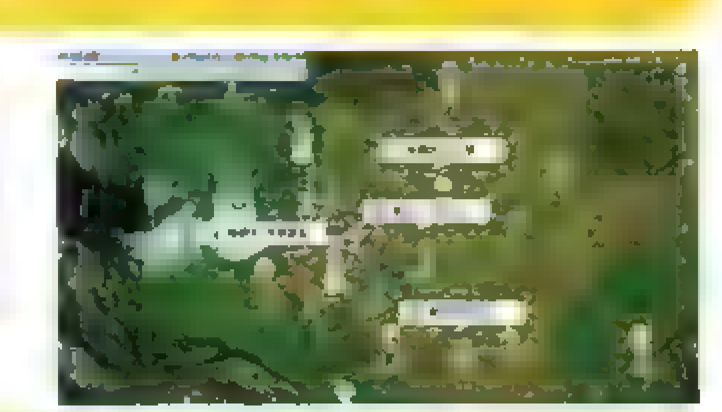
升級時如何分配

由於商人主要的目的是賺錢，並以強大的補給能力，提供隊友們藥水等資源，所以商人的基本能力只要足以保護自己，穩定升級就夠了(為二轉作準備)。一般做法是將升級的點數一股腦地加在VIT與少量的STR上，只要秉持著和氣生財，可以自己照顧自己及不成為隊友們的負擔即可，接著還是趕快說說該如何開店賺錢吧！



初期先把所得到的技能點數加到「負重量上升」LV3、「低價買進」Lv10、「手推車」LV3及「露天商店」Lv1上，以具備開一家小型的專賣店為目標，不但可以一方面幫人低價買進各種物品賺取差價，也可以大量低價買進某些熱門物品，並在定點開起商店提供服務(一開始在洞窟外賣紅藥水就是很好的選擇)。由於玩家彼此之間也可以靠交換物品或開聊天室進行交易，例如在城鎮中就常看到有一些非商人玩家自己在拍賣一些裝備，就讓「高價賣出」技能所提供的代賣功能與利潤大大降低，所以親愛的商人們可得花點腦筋提供不一樣的服務，多花時間觀察一下整個市場狀況，對商人們的致富之路將非常的有幫助。在此提供一些當商人的小秘方：





1. 鍛鍊自己的打字速度與殺價的應對能力，並依打字速度決定設立聊天室的交易人數，以免手忙腳亂或讓客人久候。
2. 在定點擺攤，讓客戶隨時找的到你。
3. 保有固定資金，隨時補貨進貨。
4. 注意市場中一些非商人玩家的拍賣品，捉準對方急於脫手的心理，迅速殺價買進。
5. 建立人際網絡，多方面取得固定貨源，多與老顧客寒喧建立關係，並將他們設定在好友名單中隨時追蹤，並讓自己擁有一些提供貨品（例如[illegible]的道具）的固定上游客源。
6. 給於客戶充滿人情味的意外優惠，例如大批購買或讓客人等太久就多送幾樣額外的贈品，和買菜送青蔥的道理一樣。

就職處

在吉芬的工具商店中，向右邊的大叔申請轉職鐵匠即可。



PT精靈

新手進階上路全指引



「PT精靈」自八月份開放測試以來，也已經有一段時間了！相信許多玩家也升級到一個程度了。不過相信不管是新手還是已經有一定等級的舊玩家，對於遊戲中都還有一些不了解的地方，這一次就由小尼帶領各位，在PT精靈的世界中作一次巡禮，提供一些大家都很有用的資訊吧！





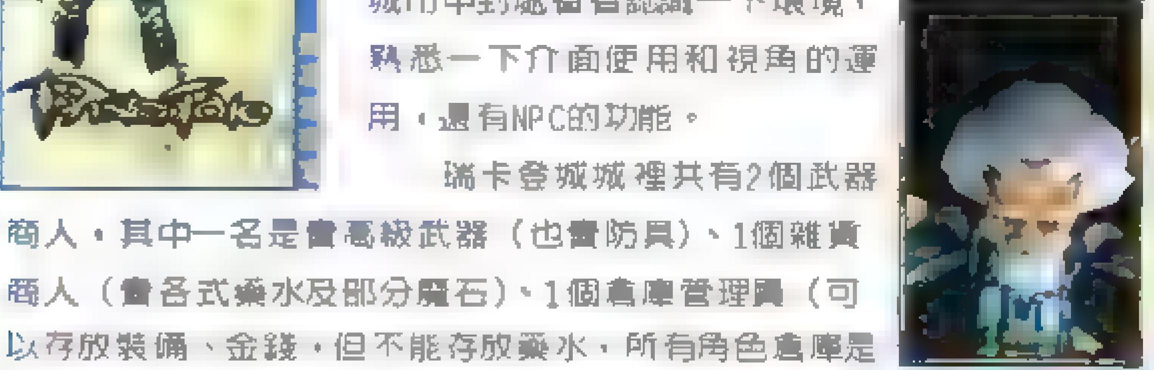
▲先熟悉一下不同視角的感覺

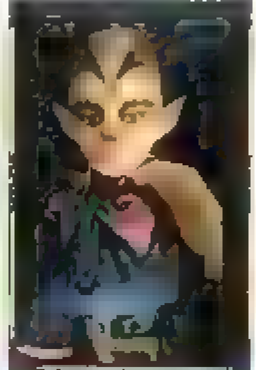


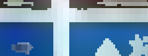
1 認識新生城鎮

瑞卡登城位於坦普斯大陸的最南端，所有的新手都會在此城誕生，所以首先我們先來熟悉瑞卡登城的內部位置。新手誕生時是位於城市的右下角，玩家可以自由自在的在城市中到處看看認識一下環境，熟悉一下介面使用和視角的運用，還有NPC的功能。

瑞卡登城城裡共有2個武器商人，其中一名是賣高級武器（也賣防具）、1個雜貨商人（賣各式藥水及部分魔石）、1個倉庫管理員（可以存放裝備、金錢，但不能存放藥水，所有角色倉庫是互通的）、1位鑄造師及1個負責教授技能的技能導師。







▲鑄造師　▲技能導師

兩位武器商人一位在城裡的街上，另一位在過橋的那端，角色裝備採用的是能力制，只要等級或屬性點數達到該項裝備武器的要求，就可以使用。在雜貨商人的對面是倉管，目前使用倉庫不用任何的花費，總共有9格×9格的放置空間，倉庫可以儲存裝備跟金錢，但是不能存放藥水喔。一過橋的左手邊是雜貨商人，主要販賣的是回復生命值跟精力值的藥水，以及可以增加生命值跟魔法值回復速度的寶石，另外還有一個叫做蒼之岩的道具，當在城外使用這個物品可以馬上回到瑞卡登城。

2 新手的入門

身上這時候是沒有半毛錢，我們當然先出城到草原上也就是新手區練練功。這裡的怪物等級約在3到11級，其中是3級哈比怪，4級蘑菇怪，5級穿山甲獸，以及11級哥布林。這些怪物都會掉落金錢、小瓶紅綠藥水或基本武器防具，玩家一開始沒錢可以先在這裡花點時間打怪，獲得基本的金錢和武器。而打擊哥布林則可以獲得盔甲或皮甲等的機率較高。但是當大家還是小嫩咖時，最好用打帶跑策略，因為哥布林的西瓜刀可以讓你頓時就失去一半的血量，最好不要因為牠跟哈比怪在一起就以為牠好對付哦。另外這些怪物都會掉落一些能提升部分能力的戒指和護身符，有時候沒有屬性加值的功能就可以拿去賣錢。



弓箭手是屬於敏高防低的職業，最好在新手區這裡可以練到10級以後再往下一個地圖。武器專家和長槍兵本身是攻防平均人，所以比較不擔心，大約練到8級左右就可以往下一個地圖。鬥士就更是肉盾不怕被K，所以不用怕哩！不過由於玩家越級練等對角色升級並無實質意義，所以玩家前去挑戰比自己等級高過8~10級以上的怪物，對自己經驗值提升沒有太多的助益，玩家們還是乖乖練到10級以上在到下個地圖闖關吧。

▼練一群小怪物



3 組隊練功秘訣



通過新手區有兩個路線會進行到兩個地圖，一個是廢墟，另一邊是樹林（二）的地圖。廢墟裡面都是8 23級左右的怪物，等級較高，有抹茶精、多拉爾獸到殭屍，都是攻擊力和敏捷較高的怪物。另一邊的樹林（二）則充滿了暗黑樹精和到處亂走的抹茶精。特地一提，抹茶精是一個會對玩家挑釁的怪物，牠會跑到玩家附近扮鬼臉，但是當玩家對牠攻擊之後，又會惱羞成怒、面紅耳赤的反擊，玩家可不要被牠的瞬間變臉嚇到哦！

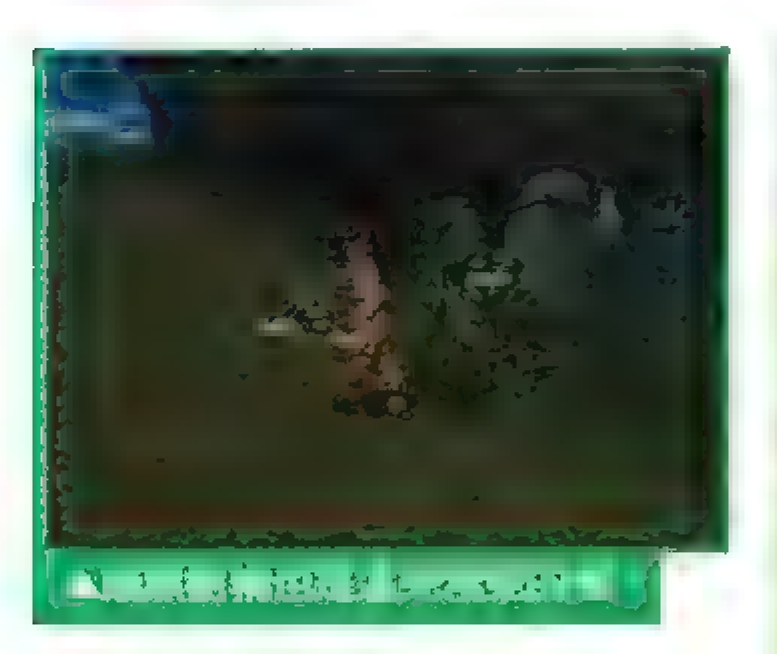


在這兩個地圖裡，玩家最好可以開始組隊前進，一方面是經驗值獲取較容易，另一方面是這裡的怪物種類多、攻擊較強，各種職業的角色共同出擊，會比較有利。組隊的方式是在對話框中輸入" / party人物ID" 之後，在對方的視窗中會出現某某玩家邀請你加入隊伍，按下雙向鍵之後就是答應加入，這時在所有隊員的畫面上的右方，就會出現一個小視窗整齊條列出所有隊員的名字、等級、HP。若是玩家想要找同伴，則在對話框中輸入" /:ID（輸入想說的話）"，此時若對方不在線上，系統也會告知。



組隊練功不僅訓練玩家團結合作，也可以訓練溝通與協調。甚至將來有默契之後，更是搭配的天衣無縫所向無敵！建議玩家的隊伍職業組合裡面最好是1 1，也就是就是遠攻+近攻武器各半，近攻是肉盾，遠攻則是長距攻擊，這樣只要同隊中有人還能存活，大家還是可以繼續讓經驗值提升。目前許多玩家經驗都是最後是弓箭手為唯一活口，因為她是最需要遠距的角色。而且弓箭手能使用的技能「偵查之鷹」，會讓怪物在夜晚中發亮，對夜間攻擊有利。建議隊伍中至少有一名習得此技能的弓箭手，可以為隊伍進行預知危險。而一隊中的六個名額，玩家最好組滿隊，這樣的經驗值加成更高，比較有利。一般玩家到20級以後就會感到升級的難度，這時候更強烈建議玩家一定組隊練功，這樣的重要性會讓玩家的經驗值加成更有明顯的差別和績效。

提醒玩家一點，玩家等級越高所能打到寶的機率就越高。因為會隨機變動，也就是視玩家的等級來決定玩家打到高級寶的機會。因此可以與大家交流一下，了解一下哪些地圖會有稀有寶物。



▲組隊合作，近身攻擊角色安排在前

4 技能提升概念

每個職業升上10級之後都會有第一個技能點產生。之後每升兩級就會有一點技能點產生，因此玩家的技能是要慢慢提升的，這段時間也是讓玩家可以隨時調整自己升級之後的各數值。



▲弓箭手較適合練防禦性技能

獲得第一個技能點數之後，就天真地的去找技能導師，技能是每一種都要學，而且要按照順序學，不可跳過。

這其中有被動技能和主動技能，主動技能就是攻擊型或防禦型，被動技能則呈現加值於本身各屬性數值上。被動技能最好能多提升一些，因為被動技能不會消耗魔力，又能提升本身能力，是屬於經濟又實惠的技能。而主動攻擊則需要得集氣量來施展。而集氣的速度和施展次數則視該技能的熟練度了。熟練度就是位於技能圖示旁以綠色直條線做顯示的條棒。熟練度越高，技能集氣速度越快，當熟練度到100時，甚至還可以連續施展技能的效果。但是僅止於攻擊型的技能，防禦型技能則因為在作用中，等待時效一過才能再次施展。



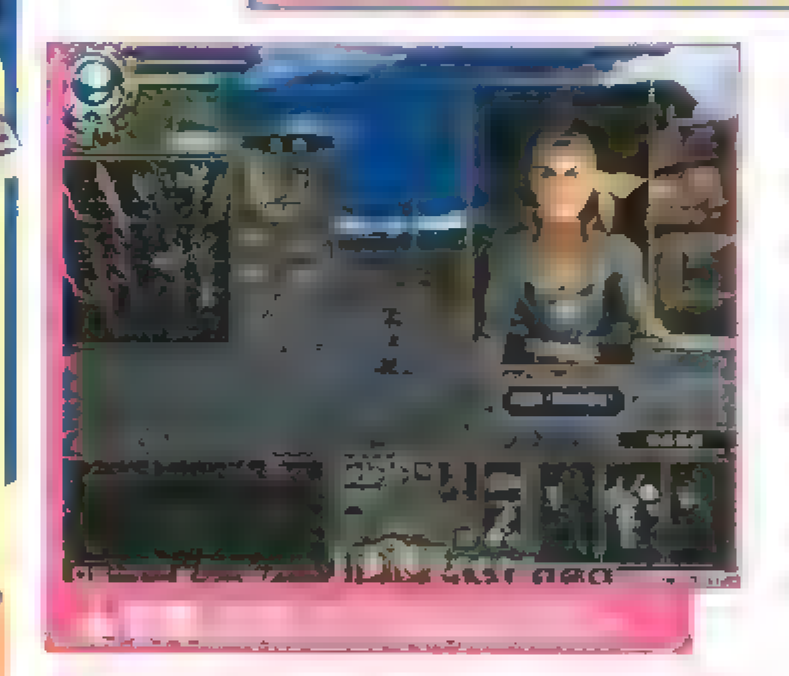
▲這個沙漠地牢的怪物可不簡單喔！



5 夢幻練功地點

目前開放的地圖中最高等級的區域，就是這個地下三層的沙漠地牢了。裡面是等級30-70級的怪物等候玩家！第一層約是30-50的怪物，而第二層就更高級了。第三層高達70級，而最高的就是在新手區裡面，可愛至極的哈比怪們的頭目—哈比王！可千萬不要小看哈比王，它可沒有它的小嘍囉們一樣好應付，還是多找些打手吧！好運的話可以打到超強夢幻裝備呢，不過這是秘密，玩家自己去發掘吧~~

6 一般武器防具或其他物品的交流

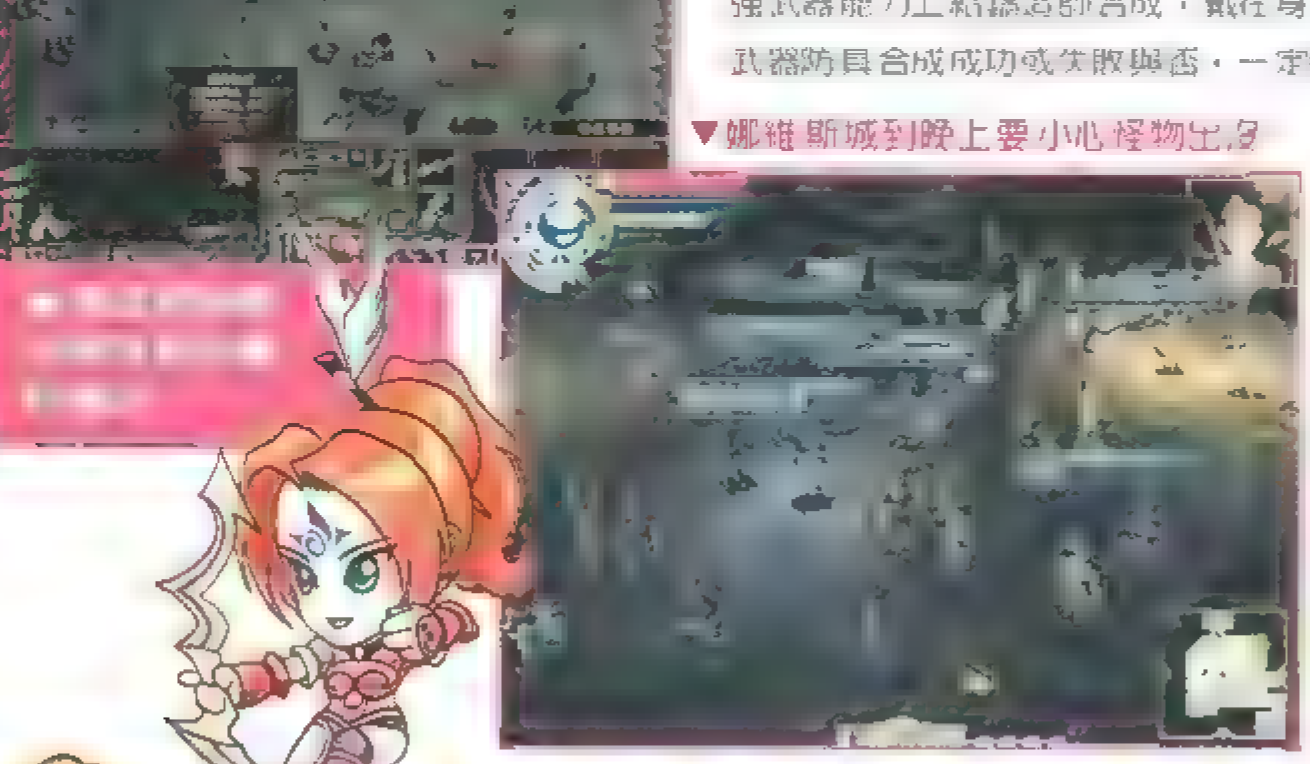


玩家打到的裝備如武器、防具，除了賣二手給玩家之外，賣給商店的話，記得一定要先修理之後再賣出，會有更好點的價格，而且絕對還是有賺。一般玩家要挑選武防的話，儘量選擇有特加屬性的武器、防具是最好的。

怎麼挑選要看玩家自己的決定，但是可以依照自己想要使用的武器，來加強自己的能力值。譬如41級弓箭手角色可使用的龍骨觸弓，所需力量要求52，才能要求52，敏捷要求82。如果玩家到了41級想使用這把弓，就必須按照這些需求去加點數。防具也是一樣。而武器店和防具店所販賣的物品，都是固定的，高級的夢幻裝備的獲得，就必須靠玩家努力打怪和運氣，或是透過交易行為跟其他擁有此物品的玩家購買或交換囉！

目前玩家的交易行為大多都以武器、防具為主，寶石或捲軸也已經有越來越多的玩家會買賣。寶石或捲軸大多在地圖或廢墟打怪時拾獲。捲軸分為兩種，一種是傳送到最近的鬼城—娜維斯捲軸，另一種是瑞卡登城捲軸。娜維斯城是一座鬼城，白天有NPC，玩家可以在這裡做休息、買賣物品、修理武防等，但到了晚上，則成為一個怪物盤據的地方，玩家可千萬要小心。寶石則約為3-4等的去迪歐方石和史巴凱月型石。使用在增強武器能力上和飾品部合成，戴在身上則會提升HP、MP的回復速度，另外，寶石不論與武器防具合成成功或失敗與否，一定都會消失。

▼娜維斯城到晚上要小心怪物出沒

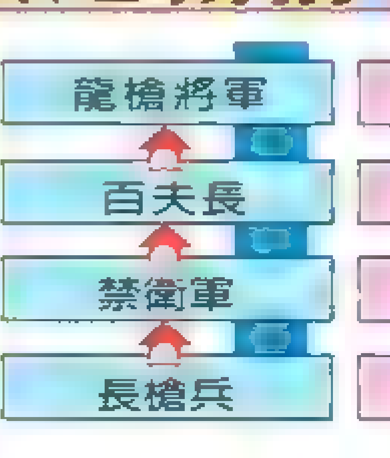




7 角色職業昇級之職稱大曝光









猛虎戰神	雄獅武神	龍槍將軍	鷹眼神射
↑	↑	↑	↑
神鬼戰士	重裝武士	百夫長	神射手
↑	↑	↑	↑
勇　士	武械兵	禁衛軍	賞金獵人
↑	↑	↑	↑
鬥　士	武器專家	長槍兵	弓箭手





新職業之二轉技能內容

鬥士

技能	內容
格鬥之術	提高戰士近距離的格鬥搏擊能力
	增加武器的攻擊力
炎之抵抗	增加對火系魔法攻擊的抵抗能力
	提高攻擊力提高武器攻擊速度增加連續攻擊率使用時生命值消耗增大
絕地狂嚎	增加攻擊殺傷力、攻擊速度和連擊次數，但施展時自己會損失生命值
	提高對火系魔法攻擊的抵抗力減少火系魔法攻擊所造成的傷害
流星衝擊	短時間提高攻擊的命中率，相當有效地傷害敵人
	提高攻擊力提高命中率

勇士

技能	內容
彗星轟擊	將攻擊命中率提升到極限，給予敵人最快速的傷害
	攻擊力增加
	連擊次數增加
毀滅風暴	猛烈的揮擊武器，進行攻擊將敵人粉碎
	攻擊力增加
	攻擊時的耐久力上升
猛虎戰吼	凝聚全身之氣，發出猛烈的戰吼，讓
	敵人陷入恐慌混亂
	維持混亂狀態的時間增加
爆裂虎噬	釋放全身之力，瘋狂地進行毀滅性攻擊
	攻擊力增加【火系列】
	一部分範圍性攻擊

長槍兵

技能	內容
旋風之槍	同時打擊周圍多個目標，並且將敵人震退一段距離
	提高攻擊力增加殺傷範圍
寒之抵抗	增加對冰系魔法攻擊的抵抗能力
	提高對冰系魔法攻擊的抵抗力減少冰系魔法攻擊所造成的傷害
致命一擊	直擊敵人的要害，提高致命攻擊的命中率與成功率
	提高攻擊力增加攻擊速度
霹靂破擊	掌握對方空隙，高高躍起，猛烈打擊敵人
	提高攻擊力提高命中率

禁衛軍

技能	內容
大地之茅	將水屬性與全身能量結合，瞬間釋放傷害周圍的敵人
	水系攻擊力上升
	隨著等級比例增加攻擊力
	攻擊距離加大
裂地颶風	用手中武器激起的風牆，猛烈的撕裂四週的敵人
	攻擊力增加
	命中率上升
護衛之牆	高超的使槍技巧，在險惡的戰鬥中，用武器來防禦保護自己
	防禦成功率上升
惡龍之爪	將全身的力與氣灌注在武器上，瞬間給敵人最大的傷害
	瞬時間增加武器的大小

武器專家

技能	內容
極光護盾	在自己使用的盾上附以極光，提高護盾的防禦能力
	提高防禦力提高武器耐久度下降率
機械榴彈	扔出機械手榴彈，在一定距離內打擊敵人
	提高攻擊力擴大攻擊範圍
毒之抵抗	增加對毒系魔法攻擊的抵抗能力
	提高對毒系魔法攻擊的抵抗力減少毒系魔法攻擊所造成的傷害
靈光護體	汲取自然界之靈氣，暫時強化身體，減輕受到物理攻擊的傷害。
	提高攻擊力

武械兵

技能	內容
狂暴一擊	凝聚全身的力氣，給予敵人強烈的一擊
	隨著等級比例增加攻擊力
	命中率上升
憤怒之刃	將怒意貫注於武器中，提升武器的攻擊殺傷力
	最大攻擊力增加
	維持時間增加
暴怒之獅	喚醒遠距離攻擊武器的靈魂，提升它的攻擊速度及殺傷力
	攻擊力增加
	攻擊速度增加
	維持時間增加
	耐久力減少50％
雷神之擊	凝聚強烈的雷電能量，毀滅周圍的敵人
	攻擊力上升
	攻擊範圍擴大
	隨著等級比例增加攻擊力

弓箭手

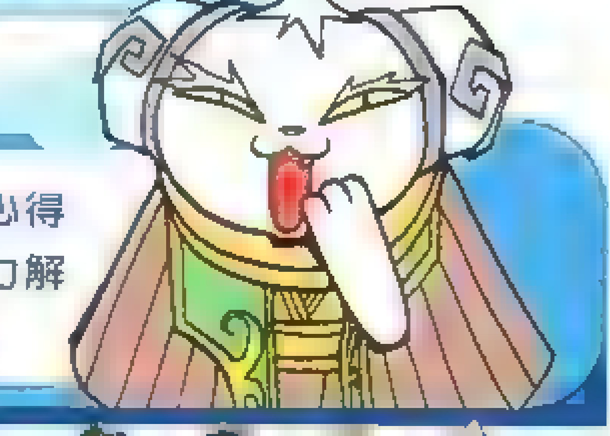
技能	內容
偵查之鷹	召喚獵鷹，開闊射手的視野，提供攻擊命中率
	增加獵鷹在空中盤旋的時間增加命中率
強力之箭	將右手之力灌注於箭上，提高射手每一支箭的攻擊殺傷力
	提高弓箭的殺傷力
疾風之箭	射出如疾風般飛快的箭，提高攻擊力和攻擊速度
	提高攻擊力提高攻擊速度
奪命之箭	增加弓箭攻擊的準確性，提高命中率和攻擊力，更致命地殺傷敵人
	提高攻擊力提高最大攻擊力

賞金獵人

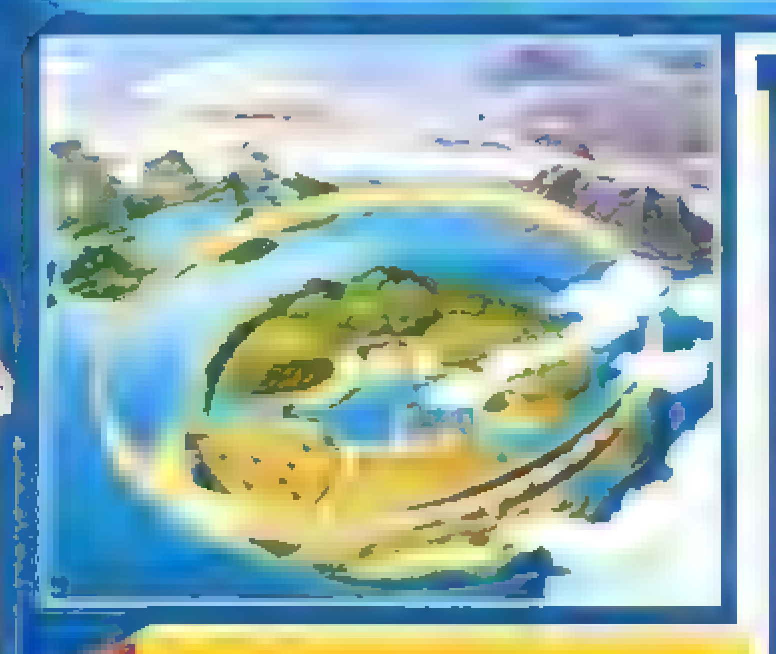
技能	內容
神鷹之眼	如同傳說中的神射手一般，擁有絕佳的視野與命中率
	命中力上升
召喚戰隼	召喚比獵鷹更強的戰隼，有著強大的殺傷力，更增添射手的威力
	提高弓箭射擊的攻擊力
狂暴箭雨	灌注全身之氣，使射出的箭在敵人的上空迸裂，如同暴雨般的殺傷敵人
	攻擊力增加
	隨著等級比例增加攻擊力
	攻擊範圍增加
雪崩箭嵐	在一瞬間射出如雪崩般的大量箭矢，淹沒敵人
	武器速度上升
	攻擊力增加
	連續發射次數增加

軒轅劍 Online

長揚城任務及職業能力解析



由於本遊戲剛上市沒多久，所以除了官方所提供的資料外，一些實戰心得之類的玩家體驗都還不多，所以本期先登出長揚城的任務攻略及部份職業的能力解析，待下次有機會將會做更詳盡的介紹。



長揚城之任務解析

1 阿發的家書

在衙門旁可以看到發嫂，跟發嫂說話後，發嫂會告訴你，阿發在巨石林的礦坑中發著他的黃金夢，但是家裡已經快沒飯吃了，希望你能幫忙送信到『巨石林』給阿發，取得家書一封。

在巨石林的礦坑坑道中，遇到阿發後與他說話，家書會不見，阿發會告訴你，他也希望能夠早點回去，也已經快找到金礦了，只是被一隻『長著翅膀的老虎』阻著，所以無法去成功。答應阿發要去察看情況後，找到雲生獸，打敗牠後會得到一個未知的礦物，拿著它去找阿發，他會告訴你這個礦物有點怪怪的，要麻煩你將它送到長揚城去鑑定一下。

回長揚城找『賈大』並將得到的礦物給他，他會告訴你這是『愚人金』的黃鐵礦！拿回去給阿發之後，他會告訴你辛苦了這麼久，就為了這些黃鐵礦，他要回去找他娘子，身上的那塊礦物對他來講已經沒用了。之後玩家將得到〝未知礦物〞。拿它去長揚城給賈大鑑定後，得到〝金礦〞。

2 小靈的鞋子

長揚城中往北門方向可以看到兩個正[illegible]的小孩，與小靈說話，她會告訴你[illegible]把她的鞋搶走了，[illegible]鞋子後，會在地上看到一雙掉下來的物品，撿起後拿給小靈，她會[illegible]

3 沙漠中的白教頭

在赤壁沙漠中可以找到他，找到他之後，會出現〝他需要水，給他水〞的訊息。在附近的仙人掌尋找，游標變成對話的icon之後，連點仙人掌兩下即可得一瓶水。將水拿給白教頭之後，可得衙門令牌一個。

4 趙大富的夜明珠

到趙府後先與趙大富說話，他會要求你找出小偷，之後與屋內所有人講話，與趙府阿光講過話之後，得知有誠實丹這樣物品，再回去與趙大富講話，他會問你小偷是誰，答阿光並去抓阿光時，阿光會說趙大富身上的誠實丹可以找出真正的小偷，將誠實丹對著錢總管使用，他會說出他的真實身份是巨石林的山賊，扮成總管的目的就是為了要偷趙大富的夜明珠。

到巨石林山賊窩裡打敗飛賊後可得夜明珠，直接將夜明珠拿給趙，之後可得祝福耳環，將夜明珠給趙大富得[illegible]元。

5 啻、嗔、痴三兄弟

在衙門跟黃師爺講完話之後，得知赤壁沙漠中有一群流民到處搶來往商人的東西，行為囂張，應是背後有主使者，師爺請求你協助找出幕後主使者。到沙漠中，有啻、嗔、痴三兄弟打完之後再回去找黃師爺即可。

6 骷髏將軍

在長城平原可以找到骷髏將軍，打敗他之後回去找黃師爺，任務將自動解除。

註：任務[illegible]的解法亦可直接去打任務中的頭頭，拿到東西後再回去衙門[illegible]完成，結果與依線索去解相同。





人物可學習之技能一覽表

刺客・攻擊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
突擊	1	闇	0	15	攻擊技法
投擲	5	闇	0	15	使用投擲武器
瞄準射擊	10	闇	0	0	使用火槍瞄準射擊，需「彈丸」
一段擊殺	15	闇	0	0	十五段連續技的起手式
二段擊殺	22	闇	0	60	利用技巧連擊對方兩次
三段擊殺	31	闇	0	120	十五段連續技的第三式
四段擊殺	41	闇	0	480	在極短時間連續攻擊四次
五段擊殺	50	闇	0	960	十五段連續技最後一式，具爆發力
連環射擊	37	闇	0	0	用火槍連續射擊兩次，需「彈丸」

刺客・特殊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
龜息	28	闇	0	10	假裝死亡
異眼之術	33	闇	0	5	可看見隱身的人
匿影藏行	35	闇	0	2	讓施展者隱身
隱形之術	42	闇	0	5	讓施展者隱身

刺客・強化類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
離影密技	18	風	0	300	短時間移動力加快
風靈聖手	30	光	0	0	增加靈巧
疾風之術	40	風	0	600	加快攻擊速度

刺客・輔助類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
閃躲	3	闇	0	10	增加閃躲的機會
疑心忘恨	45	闇	0	7	催眠對方使其遺忘對施展者的仇恨
驚駭術	20	光	0	30	瞬間將對手暫時嚇暈［群體］

刺客・回復類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
幽冥調息	8	光	0	120	加快生命力回復速度
化靈氣息	任務	光	0	15	立即回復少許體力

武術家・攻擊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
穿弓腿	3	光	0	15	攻擊技法
投擲	5	闇	0	0	使用投擲武器
咆哮戰拳	8	光	0	45	攻擊技法
旋雲腿	9	光	0	20	攻擊技法
長空踢	任務	光	0	30	攻擊技法
伏虎沖天	18	光	0	30	攻擊技法［短時間震暈效果］
撼天狂掌	33	光	0	60	攻擊技法
破陣踢	39	闇	0	45	攻擊技法
怒龍一擊	45	光	0	60	使攻擊技法［會將對方震飛］
九陽腿	50	火	0	120	攻擊技法
霸拳蓋天	50	光	0	120	攻擊技法

武術家・輔助類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
鐵布杉	1	光	0	10	防禦上升
疑心忘恨	11	闇	0	4	催眠對方使其遺忘對施展者的仇恨
如意神守	20	闇	120	30	使身邊的群體目標變虛弱的招式
群魔狂舞	任務	闇	0	8	瘋狂攻擊對方［群體］
天露結界	30	光	0	600	所有物理傷害減低三成
黃龍浩氣	47	光	0	1800	所有物理傷害減低一半

武術家・回復類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
乾坤氣療	6	光	0	300	恢復少許生命力

劍客・攻擊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
狂瀉水擊	1	水	32	0.5	以劍瞬間製造冰冷攻擊
御劍燎原	7	火	72	0.5	以劍瞬間製造熾熱傷害
狂風擺渡	任務	風	148	0.5	以劍瞬間製造真空攻擊
奔雷天襲	29	雷	200	2	以劍瞬間製造雷電攻擊
怒濤排壑	14	水	100	0.5	以劍瞬間製造冰冷攻擊使對方凍結
神焰九轉	24	火	172	8	以劍瞬間製造熾熱傷害使對方燃燒
幻冰凍月	10	水	100	8	以劍瞬間製造冰冷攻擊［區域全體］
烈焰焚日	20	火	172	6	以劍瞬間製造熾熱傷害［區域全體］
風捲殘雲	30	風	248	15	以劍瞬間製造真空攻擊［區域全體］
冥風疾斬	34	火	224	0.5	以劍瞬間製造真空攻擊並震飛目標
迅雷裂地	40	雷	350	3	以劍瞬間製造雷電攻擊
雷逐光鏈	44	雷	300	2	以劍瞬間製造雷電攻擊使對方麻痺
極光劍式	49	風	400	5	以劍瞬間製造光系攻擊使對方失明
無日劍式	50	雷	500	10	以劍瞬間製造黑暗攻擊［區域全體］

劍客・回復類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
六脈心法	任務	光	0	900	完全恢復所有的生命力

劍客・輔助類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
鐵布杉	1	光	0	15	防禦力上升
仙音淨化	11	光	72	3	取消目標身上的輔助結界

劍客・強化類

名稱	等級	屬性	法力	間隔	說明
舒筋活脈	5	風	5	3	提高力量並增加生命力但降低敏捷
風伯見日	17	水	100	3	加防禦力五成並增加抗冰屬性

修羅醫師 • 輔助類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
毒蠱纏身	3	闇	16	1
* 說明／使敵人移動速度變慢				
[illegible]	7	闇	60	1
* 說明／降低目標物的武力攻擊力				
驚瘤散魂	任務	闇	70	2
* 說明／降低目標物的迴避率				
心神不靈	15	闇	52	2
* 說明／降低目標物的命中率				
降服意志	19	闇	148	5
* 說明／降低目標物的攻擊速度				
降血化氣	23	闇	148	5
說明／降低目標物的防禦能力				
溢散潰體	任務	闇	224	5
* 說明／使目標物的受傷加倍				
斷筋食骨	31	闇	120	2
* 說明／降低目標物的武力攻擊力一半				
魂神飛離	35	闇	100	3
* 說明／降低目標物的迴避率一半				
心眼詛咒	39	闇	120	3
* 說明／降低目標物的命中率一半				
氣淤弱體	43	闇	248	2
* 說明／降低目標物的防禦力				
[illegible]	47	闇	100	1
* 說明／使敵人移動速度變慢				
萬痛聚身	49	闇	400	7
* 說明／使目標物的受傷加倍				
[illegible]	50	闇	248	2
* 說明／降低目標物的攻擊速度				



修羅醫師 • 攻擊類

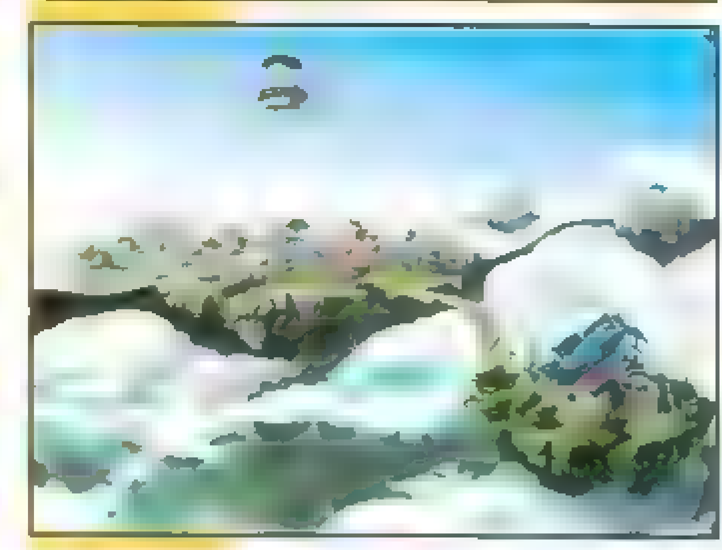
名稱	等級	屬性	法力	間隔
血蠱毒	1	闇	24	2
* 說明／讓敵人生命力流失、回復速度下降				
屍蠱毒	16	闇	100	3
* 說明／讓敵人生命力流失、回復速度下				
降魂蠱毒	27	闇	250	2
* 說明／讓敵人生命力流失、回復速度下降				
[illegible]	45	闇	500	3
* 說明／讓敵人生命力流失、回復速度下降				
咒蠱毒	任務	闇	700	2
* 說明／讓敵人生命力流失、回復速度下降				
[illegible]	13	闇	72	2
* 說明／不斷承受被蝕之苦（持續傷害3次）				
蝕肉枯骨	任務	闇	120	2
* 說明／被惡鬼啃食骨肉（持續傷害5次）				
[illegible]	34	闇	172	2
* 說明／不斷被惡鬼入侵（持續傷害7次）				
萬邪毒降	40	闇	350	2
* 說明／萬毒輔以惡鬼盡出（持續傷害8次）				
血血擄食	48	闇	248	2
* 說明／眼裡盡是幻象（持續傷害10次）				

修羅醫師 • 強化類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
妖魅術	7	光	30	1
* 說明／提升魅力40點（持續20分鐘）				
[illegible]	9	風	40	1
* 說明／移動力提升				
奇運術	17	光	70	1
* 說明／提升幸運40點（持續20分鐘）				
強魄術	30	光	120	1
* 說明／提升體質40點（持續20分鐘）				
喚心術	37	光	120	1
說明／提升智慧40點（持續20分鐘）				
[illegible]	14	風	40	1
說明／命中率提升五成				
鬼影咒	35	風	100	1
* 說明／迴避率提升五成				
怒魔咒	49	風	250	1
說明／攻擊力提升五成				
魅惑傾城	15	光	90	1
* 說明／提升魅力40點（持續20分鐘）				
[illegible]	25	光	200	1
說明／提升全員幸運40點（持續20分鐘）				
氣壯山河	36	光	400	3
* 說明／提升體質40點（持續20分鐘）				
眾才之謀	43	光	500	1
說明／提升智慧40點（持續20分鐘）				
五虎追風	46	風	172	3
說明／隊伍全員移動力上升				
神行咒	50	風	120	1
* 說明／移動力上升				
修羅降世	46	光	200	1
* 說明／提升腕力				

修羅醫師 • 回復類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
充沛加倍	5	光	28	2
* 說明／加快生命力的恢復速度				
精氣百倍	32	光	200	2
* 說明／可使生命力異常的加快回復				
神清氣爽	50	光	400	6
* 說明／加快生命力的恢復速度（隊伍全員）				



修羅醫師 • 特殊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
怨靈護駕	15	闇	200	90
* 說明／20級護駕				
鬼道護駕	25	闇	300	90
* 說明／30級護駕				
鬥尊護駕	35	闇	500	90
* 說明／40級護駕				
[illegible]	45	闇	700	90
* 說明／50級護駕				
魔神護駕	50	闇	900	90
* 說明／55級護駕				

[illegible] • 攻擊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
火羽翦	1	火	16	3
* 說明／一殺人世之火，殺傷力極［裂				
[illegible]	6	闇	150	3
* 說明／吸收生命力製作血脈符［需符紙］				
靈動冰箭	10	水	40	3
* 說明／運用內力催化成冰箭用以攻擊				
製聚靈符	13	闇	50	2
* 說明／吸收靈力製作聚靈符［需符紙］				
坎離雷電	20	雷	100	2
* 說明，逆循自然之力聚其雷霆攻擊				
製血脈符	21	闇	150	3
* 說明／吸收靈力製作聚血符［需符紙］				
旋風薪榮	30	風	148	1
* 說明／造成人界災難之自然力（風系攻擊）				
製靈脈符	38	闇	150	2
* 說明／吸收靈力製作靈脈符［需符紙］				
幻光漩流	40	光	172	8
* 說明／模仿太古之初第一道光波攻擊敵人				
製逆轉符	49	闇	200	2
* 說明／以生命與靈力製作逆轉符［需符紙］				

祭符師 ● 特殊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
業焰	1	火	72	8
＊說明／召喚出一隻業焰符鬼				
冰襲	2	水	92	8
＊說明／召喚出一隻冰襲符鬼				
倏雷	3	雷	120	8
＊說明／召喚出一隻倏雷符鬼				
殘風	4	風	172	6
＊說明／召喚出一隻殘風符鬼				
召喚屍體	7	闇	172	3
＊說明／召喚玩家屍體〔限隊伍成員〕				
炎	8	[illegible]	224	8
＊說明／召喚出一隻炎符鬼				
冽	11	水	300	8
＊說明／召喚出一隻冽符鬼				
亟	14	雷	400	8
＊說明／召喚出一隻亟符鬼				
颶	17	風	500	6
＊說明／召喚出一隻颶符鬼				
召喚同伴	26	闇	700	4
＊說明／召喚隊伍成員〔限隊伍成員〕				
無名火	28	火	400	9
＊說明／召喚出一隻無名火符鬼				
絶冰	32	水	700	9
＊說明／召喚出一隻絶冰符鬼				
擎雷	38	雷	900	9
＊說明／召喚出一隻擎雷符鬼				
[illegible]	44	風	1000	6
＊說明／召喚出一隻[illegible]符鬼				
夜叉	50	闇	1200	10
＊說明／召喚出一隻符鬼之王-夜叉				

祭符師 ● 強化類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
強化能力	6	闇	72	1
＊說明／強化寵物提升屬性30點〔限寵物〕				
[illegible]	8	風	148	3
＊說明／加快攻擊速度				
法力加速	14	光	172	1
＊說明／使法力回復速度加快				
強化速度	15	闇	120	1
＊說明／移動力回避率回復力上升〔限寵物〕				
強化防禦	任務	闇	172	1
＊說明／強化防禦能力〔限寵物〕				
強化攻擊	35	闇	220	1
＊說明／強化攻擊力命中率上升〔限寵物〕				
魔力加速	49	光	700	1
＊說明／法力回復速度加快〔區域〕				
靈力加速	39	光	400	1
＊說明／法力回復速度加快〔隊伍全員〕				
風神之威	43	風	300	3
＊說明／加快攻擊速度				
魔化寵物	48	闇	300	1
＊說明／強化寵物所有能力〔限寵物〕				

祭符師 ● 輔助類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
仙音淨化	10	闇	72	3
＊說明／取消目標身上的輔助結界				
遺夢忘卻	19	闇	16	3
＊說明／施展遺忘法術				
南柯一夢	30	闇	120	3
＊說明／使目標入睡				
靜心咒語	36	闇	120	1
＊說明／增加友善度				
避日之恐	40	闇	172	5
＊說明／使對手感到恐懼而不自主的逃跑				

祭符師 ● 回復類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
回收寵物	5	雷	12	2
＊說明／回收寵物並回收召喚的七成法力				
治療寵物	12	雷	100	4
＊說明／治療寵物生命力專用				
靈療寵物	37	雷	300	5
＊說明／治療寵物生命力專用				





魔刀客 ● 強化類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
怒火中燒	7	闇	0	240
＊說明／損失300點生命力換取三倍攻擊力				
巨魔再世	任務	闇	180	1
＊說明／將自己巨大化並增加50點力量				
靈力護盾	32	闇	150	3
＊說明／將靈力籠罩全身並形成一道護盾				
妖精轉生	40	闇	248	1
＊說明／將自己縮小化並增加50點敏捷				

魔刀客 ● 特殊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
兔朔迷離	5	闇	40	1
＊說明／降低力量提升迴避率				
[illegible]旅行	10	闇	72	1
＊說明／降低靈巧提升一倍防禦力				
狼嚎血奔	14	闇	92	1
＊說明／降低體質提升攻擊力				
[illegible]	18	闇	120	1
＊說明／降低靈力提升生命力				
蛇跡難辨	22	闇	148	1
＊說明／降低魅力提升命中率				
[illegible]	26	闇	172	1
＊說明／降低敏捷提升二倍攻擊力				
虎上咆野	30	闇	200	1
＊說明／降低移動速度提升攻擊力				
百藹象奔	34	闇	200	1
＊說明／降低靈力提升生命力				
鬼影重重	38	闇	248	1
＊說明／降低智慧與體質提升迴避和命中率				
天怒難犯	42	闇	300	1
＊說明／降低靈巧與敏捷提升防禦力和快回復生命力				
殺龍求道	46	闇	400	1
＊說明／降低體質與移動速度提升攻擊力				
[illegible]	50	闇	700	1
＊說明／降低所有基本屬性提升生命力、防禦力、命中率、迴避率，加快速度				

魔刀客 ● 攻擊類

名稱	等級	屬性	法力	間隔
穿弓腿	1	光	0	10
＊說明／攻擊技法造成約25點傷害				
奔雷腿	3	[illegible]	0	15
＊說明／帶有雷的強力踢腿				
百器王刀	5	闇	0	60
＊說明／攻擊技法				
[illegible]	15	[illegible]	0	120
＊說明／攻擊技法				
狂橫長沙	任務	闇	0	120
＊說明／攻擊技法				
[illegible]	35	闇	0	180
＊說明／攻擊技法				
絕龍天地	45	闇	0	180
＊說明／攻擊技法				

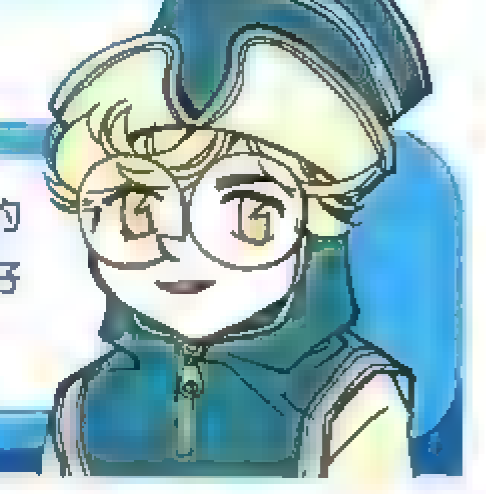


Online

魔力寶貝之魔弓傳奇

新任務完整全解





自從魔力新推出資料片以後，裡面增加的許多新任務一直都是玩家的最愛[illegible]鑑於服務國民，小尼在此就把這些任務的資訊通通透露出來囉，希望大家可以好好運用，順利完成這些任務，獲取更多報酬喔！

線上期刊室

饕客弟弟哈格

任務背景故事

這是一個天氣炎熱的午後，個性活潑的梅蒂一如往常地來到了文明藝術廣場，為瑪蓮娜小姐分擔工作。哈格拖著蹣跚的腳步，氣喘噓噓地走了進來。「請問‧‧‧‧‧瑪蓮娜小姐在嗎？」哈格看著梅蒂，小聲地問。梅蒂機靈的雙眼看著眼前這位中年大叔，很快地反問，「這位大叔，你找我們家小姐有什麼事嗎？」哈格睜大了眼睛，心中在吶喊著「大叔？我今年還不到[illegible]十啊！我只不過頭禿了點，頭髮少了點，[illegible]年紀的確看起來了大了點‧‧‧吧？」



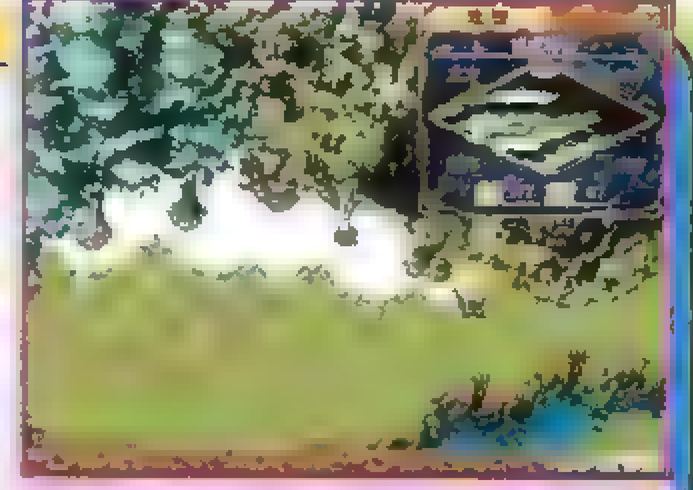
再往北就進入奴克冰原了。



一望無際的奴克冰原

梅蒂看著哈格臉上的表情古怪，久久沒有回應，猜不透他的心裡到底在想什麼，只得再問[illegible]次：「大叔？大叔～～！你找我們家小姐到底有什麼事嗎？」「大叔！大叔[illegible]還在叫我大叔！」哈格的內心幾乎要崩潰了[illegible]‧‧‧哈格[illegible]下子將手摀住雙頰，一下子抱著頭，終於忍不住大聲喊了出來[illegible]「別叫我大叔啊！我還不到[illegible]十歲啊！」或許是哈格的聲音實在太大，梅蒂似乎被嚇到了，呆楞了[illegible]會兒。「大叔‧‧‧不，[illegible]是大哥，我們家小姐剛好出去，有什麼事的話，我可以幫你轉達。」哈格總算是鎮定了下來，在漂亮的小姐面前怎麼能這麼失禮呢！

「[illegible]說瑪蓮娜小姐的人脈很廣，我想請她幫我找人做青椒肉絲與親子丼[illegible]」梅蒂眨了眨眼，笑了笑[illegible]「原來是這樣啊！沒問題！我一定會轉達給我們家小姐知道的！」



立葛曲洞的入口原來在這裡！



總算是進入立葛曲洞了。

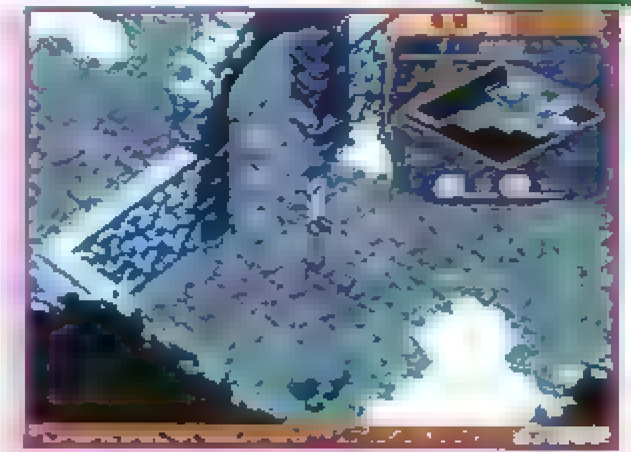
「青椒肉絲和親子丼，對嗎？要怎麼交貨呢？你要來這兒[illegible]？還是要送到哪兒去？」

哈格似乎被梅蒂的笑給迷住了，回答地有點心不在焉‧‧‧‧「就送到我家好了，我住在克瑞村，北邊的克瑞村，就是要通過奴克冰原、立葛曲洞的那個克瑞村‧‧‧‧‧」梅蒂又笑著打斷了他的話，「我知道克瑞村啦！那我知道了，料理做好的話，會直接送到克瑞村的[illegible]」

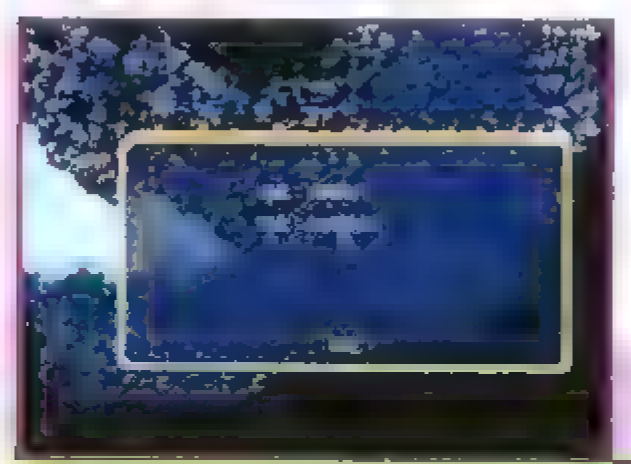
任務前導



饕客哈格居住在德威特島北方的克瑞村中，也非常喜歡吃各種美食，於是拜託梅蒂派人製作料理，通過九拐十八彎的立葛曲洞，將料理送到克瑞村來‧‧‧

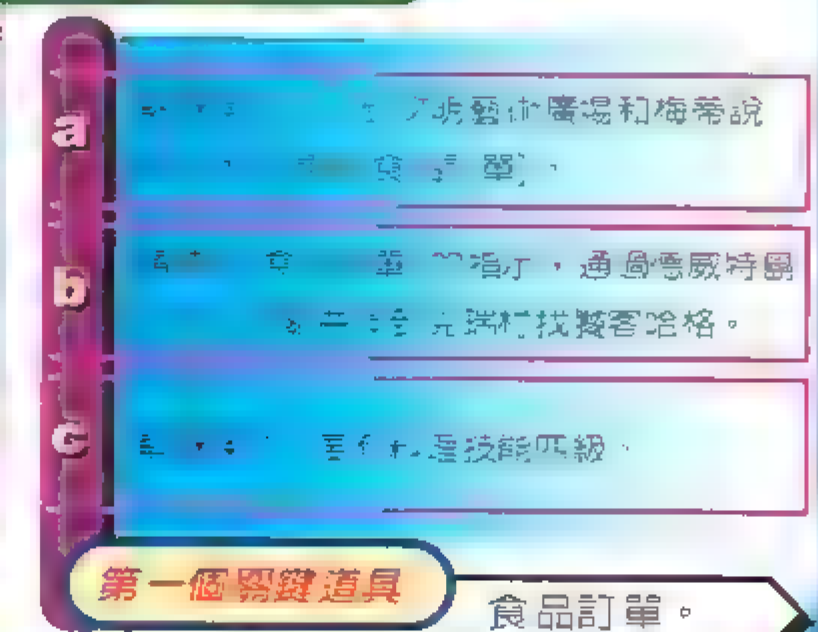


一望無際的0奴克冰原



九拐十八彎的立葛曲洞，讓人搞不清楚方向，還好有個路標。

攻略概說



a [illegible]文明藝術廣場和梅蒂說[illegible]單」。

b [illegible]通過德威特島[illegible]克瑞村找饕客哈格。

c [illegible]技能四級。

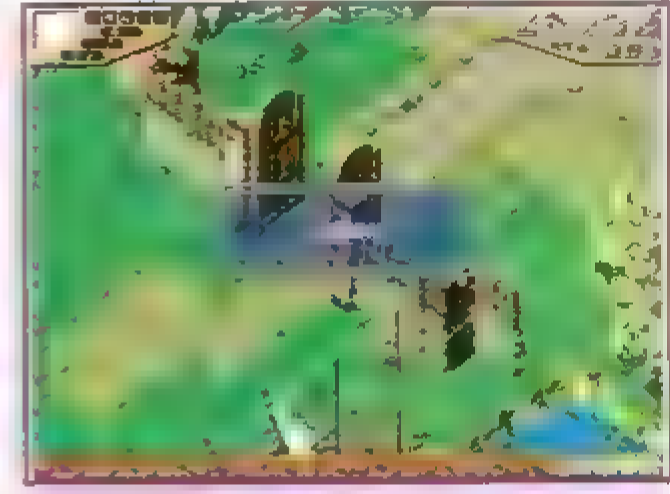
第一個關鍵道具 食品訂單。

饕客哥哥哈德

任務背景故事

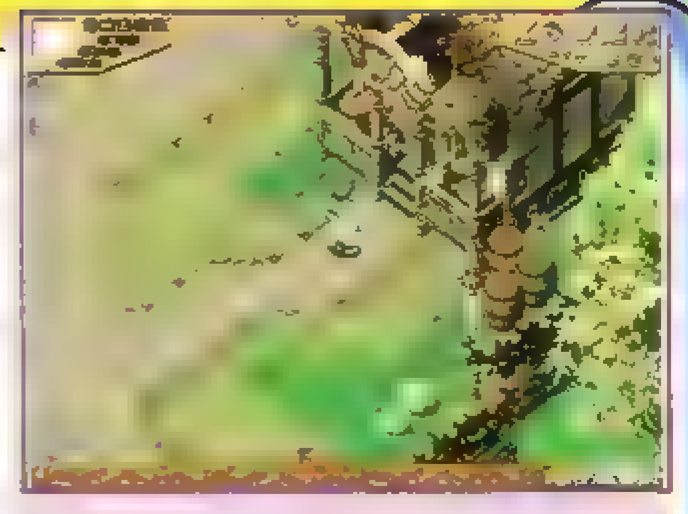
給哈德的信

老哥：想當初你為了嚐遍天下美食，毅然決定離家遠去，從此下落不明。碰巧最近我在村內的酒吧內，巧遇了一個名叫史卜力的軍官，得知你在傑諾姆島雷歐娜村的餐廳內工作，所以我才託人帶了這封信給你。



哈德應該在雷歐娜村內的PUB可以找到吧？

對了，前一陣子，我到亞諾曼城找了瑪蓮娜，瑪蓮娜你可能不太知道吧？她的人脈很廣，很多人都曾經受過她的幫助。因此我上門找她幫忙，請她找人做青椒肉絲與親子丼給我。但是我沒見到瑪蓮娜，卻遇到一個讓我很欣賞的女孩子，梅蒂。我簡直是被她的笑容給迷惑了……現在為止腦中浮現的，都還是她甜甜的笑容……老哥！我要對她表白我的心意嗎？會不會反而把她嚇跑了呢？老哥！請你給我一些建議吧！

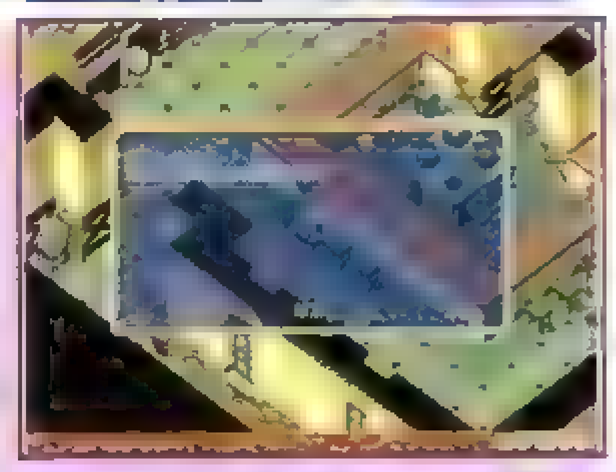


哈德應該在這間PUB內工作吧？

PS：送信的這位就是幫我做青椒肉絲及親子丼的大好人哦！或許老哥也可以請他幫忙，做你最愛吃的炒麵麵包。^_^

哈格

任務前導



果然和哈格是兄弟，一樣愛吃。

勇者在完成了梅蒂所委託的任務之後，又接受了哈格的委託，打算出發前往傑諾姆島，將信送給雷歐娜村的哈德‥

攻略概說

a [illegible]與有寶的船長，或前往東島[illegible]給哈德的信」與往傑諾姆島的船票。

b [illegible]只需[illegible]村會德的家。

c [illegible]

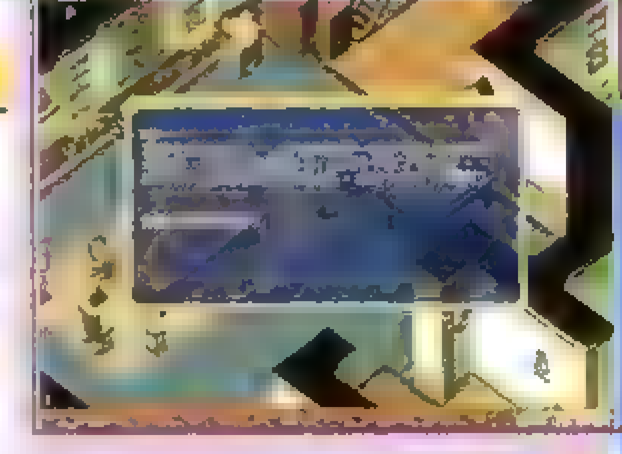
第一個關鍵道具　給哈德的信。

穿越時空

任務背景故事

雷茲醫生是雷歐娜村最受敬重的醫生，本來並不是雷歐娜村的村民，沒有人知道他本來的故鄉，據說他在年輕的時候，流浪天涯，四處行醫，曾經到世界各地學習醫術，見過各種各樣的奇特疾病和醫藥，後來來到雷歐娜村，覺得雷歐娜村是他最後的歸宿，竟就從此定居，不再流浪。

雷茲醫生的筆記有一頁是這麼記載的：這裡的地勢險峻，山巒疊嶂，似乎不會有人居住的樣子，沒想到，穿過這座不可置信的吊橋，橋的那端竟然有一個部落，村民雖然極少見到外人，卻也相當和善，接受他們盛情的招待之後，發現他們的醫術似乎非常進步，比手劃腳著談了許久，才發現他們有著許多不知名的奇特藥材，「花蜜結晶」「生命果實」「古代種子」這三種奇特的藥材都是極難得到的，古書上也並沒有記載，尤其是古代種子，只有在古代的傳說中出現，他們說，這三種藥材放在一起，可以作出一種奇特的藥水，可以治好昏迷不醒的病人，他們稱之為「海爾斯」



樂於助人的你，一定會幫他的忙吧！

任務前導

倚山面海，充滿不可思議傳說的摩頓村村長的女兒茜絲謎樣地生病了，為了製作能起死回生的海爾斯藥水，必須通過充滿黃蜂與穴熊守護的美洛平原，盜繳花蜜結晶並且在氣候險惡的奴克冰原挖掘古代種子，然而取得古代種子之後，穿越時空的試練才剛剛要開始‥‥

這裡可以挖到古代種子。

攻略概說

a [illegible]前往摩頓村村長去德的家。

b [illegible]長說話接任務，得到「花蜜結晶[illegible]

c [illegible]等級須40級。

第一個關鍵道具　花蜜結晶的情報。

Online

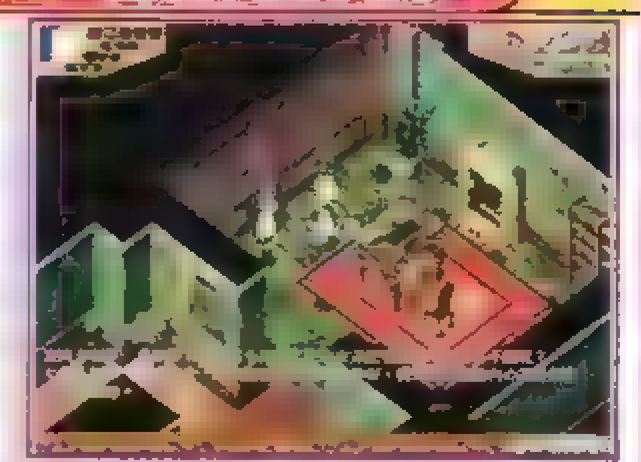
線上期刊室

沉睡的精靈

任務背景故事

總管梅博的一封信

一早起來，亞諾曼城還是一如往常，是個烈日當空的好天氣。但是我的心情卻沒有絲毫因為好天氣而感到心情愉快。因為馬斯少爺的病情，今天還是沒有好轉。我從小看著馬斯少爺長大，把馬斯少爺當成自己的親生兒子一樣疼愛。每當馬斯少爺受到父親的責罵，心情很難過的時候，他總會跑到我這兒訴苦，然後，我的親生兒子賴姆也會在一旁幫他加油打氣。馬斯少爺和賴姆的感情很好，他羨慕賴姆能自由自在，全憑自己的心意生活，賴姆卻羨慕他能生在豪門，享受榮華富貴。



卡斯楚老爺其實還是很擔心少爺



有錢人家的飯廳，果然豪華。

然而，就在某一天馬斯少爺突然間得了一種怪病，大半的時候昏迷不醒，即使醒著的時候也是胡言亂語。許許多多的名醫都束手無策。今天，我決定回到我的故鄉摩頓村，看看是否能找到其它不可思議的力量來幫助馬斯少爺。最後，請大家不用太擔心我，賴姆會照顧我的。　梅博

任務前導

梅博總管為了解開馬斯少爺沉睡的原因，出發回到充滿神秘傳說的故鄉─摩頓村，然而卻在離開了亞諾曼城後就失去了音訊。心急如焚的女傭愛爾瑪於是想聘請戰鬥系勇者協助調查……



若是戰鬥系的勇者，和愛爾瑪說話就能接受委託

攻略概說

a　……亞諾曼城富有人家中，和女傭人愛……委託書

b　……，發現摩頓總管臥病在床……之……第一個任務。

c　……醫生或護士組隊。

第一個關鍵道具　調查委託書。

偷閒的船長

任務背景故事

船長瑞斯的航海日誌　x月11日　天氣晴

今天就要靠岸了，漫長的航行終於要暫時告一段落，曾經一心想要當開拓者的我，竟也開始想要安定下來了。大家其實都滿興奮的，可以見到許久不見的家人朋友，費雪說他好想吃一盤熱騰騰的炒麵，塞拉姆說他只想回家呼呼大睡，還有許多的船員，都來問我下一次出海的時間。

禁航令已經下達一個月了，大夥還是不得不上船，就算我們不想賺，還是有很多人要做生意，有時候真的不能不幫忙啊，港口已經被封鎖了，據說有些軍隊還到處抓私自航行的船隻，真希望他們趕快把魔物除掉，我們才有平靜的生活……總覺得其實當年拉傑法爾王子並不是壞人，只是被利用了而已，也不知道他現在在哪了，或許，一切的謎團，找到他就能解開也說不定。今天天氣晴朗，我想下船之後，去森林裡走走……暫時離開這些事情，好好看看美好的事物，說不定，一切就會船到橋頭自然直了。



在尼維爾海村pub找廚師福德

任務前導

因為巴克達的出現，尼維爾海村宣佈戒嚴了！民間的一般船隻目前都禁止出航了，但是傳說中尼維爾海村附近有一間走私船塢，目前也只有走私船才敢在晚上違背軍方的禁令偷偷出航。聽說走私船塢的水手向廚師福德訂了炒麵，或許這是一個進入走私船塢的機會……



愛吃炒麵的大副

攻略概說

a　……尼維爾海村的酒吧找廚師福德，……

b　……廚師將告訴玩家下一……

c　……要有炒麵

第一個關鍵道具　炒麵訂單。

前往東島

任務背景故事

今天下著大雪，史卜力軍官沒有想到，下了雪之後的氣溫竟然是這麼地低，他在雪中的腳步，一步比一步吃力，眼看著就要走不動了。最後他還是敵不過大自然的力量，昏倒在雪地上一動也不動了。不知道過了多久，史卜力再度張開了雙眼，他發現自己躺在山洞的火堆旁。

「這是哪裡？你是誰？是你救了我？」史卜力很快地連續問了幾個問題。「這裡是立葛曲洞，我是哈格。你的運氣不錯，我本來在外島找尋冰原之晶，但是正好發現你昏倒在路上，所以就順手救了你。」哈格很認真地回答。

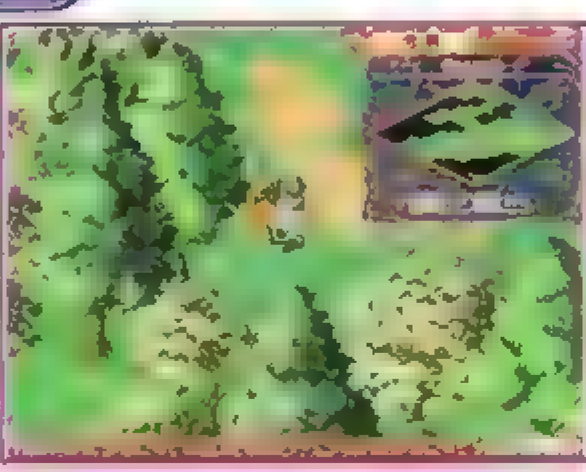
史卜力看看洞外的天色已經不早了，對哈格說：「啊！我想要趕路了，我想在天黑前到克瑞村。」哈格再度笑著說：「這個立葛曲洞，曲折難行，不是住在克瑞村的外人亂走的話是會迷路的。」史卜力聽哈格這麼說，只得問：「那麼，你知道路嗎？能不能帶我一起走？」哈格立即站了起來，把火給滅了：「那走吧！」哈格帶著史卜力，左轉轉右繞繞，繞了好久，總算走出了立葛曲洞。當哈格帶史卜力冒著大雪走進村內酒吧喝酒時，史卜力第一次真正體會到：「美酒真是上天的恩典。」



看來要找到史卜力軍官才行。

任務前導

身為士兵的勇者，希望能在尼維爾哥村港口，直接搭乘軍用船，前往傑諾姆島。然而，一切卻沒有那麼順利。押船官梵吉爾表示一定要有史卜力軍官的手諭，才能上船。勇者一行人於是通過危機四伏的立葛曲洞，前往克瑞村尋找史卜力軍官。



進入奴克冰原前有注意事項的告示牌。

攻略解說

a ……天在尼維爾哥村的船運中找士兵……史卜力軍官的資訊。

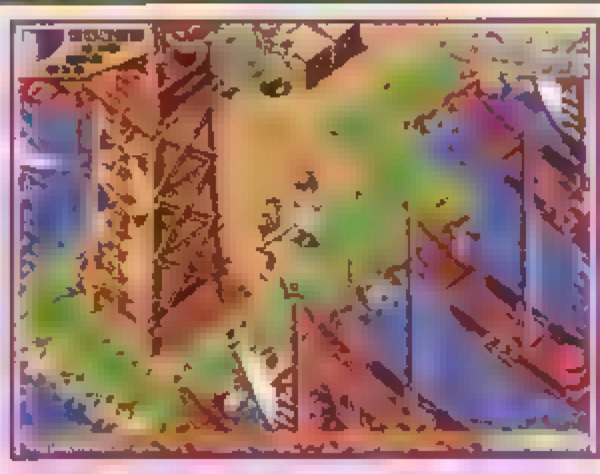
b 前往克瑞村，找到史卜力軍官和他說話，可以取得……

c ……兵等級以上

第一個關鍵道具 軍官手諭

春風帶來的希望

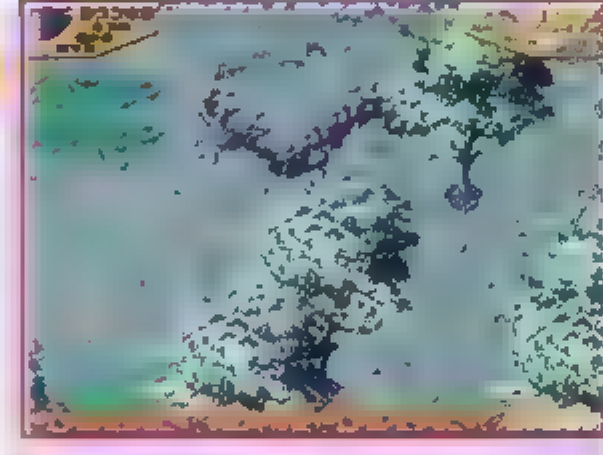
任務背景故事



軍官普林西比是前線作戰的負責人。

普林西比軍官帶著萊利與伊雷克出了雷歐娜村，穿過了荒原到達了貝力斯遺跡的前哨站。戴斯醫官見到了他，高興地跑出來迎接。「前線的戰事如何？有沒有發生什麼事情？」普林西比詢問戴斯。「嗯……還……還好啦！」「戴斯啊！我總覺得你有什麼事瞞著我！」普林西比提高了聲音。

「啊……還……只是有幾個兵逞強好鬥，搞到重傷被我們拖回來……吃了幾場敗仗之後，目前的士氣可以說是跌到了谷底了……」普林西比聽了之後，生氣歸生氣，但是看到了受傷士兵的傷勢嚴重，也就不忍心再苛責。萊利走近普林西比，提出建議：「我們先派出偵察兵，守住遺跡的入口，再派人送些藥水過來，至於要鼓舞士氣嘛……就讓士兵們吃一頓好的，應該就能振奮士氣了。」



出了雷歐娜村，穿過荒漠就能到達前哨站。

任務前導

歷盡千辛萬苦，勇者一行人終於抵達了傑諾姆島的雷歐娜村，普林西比軍官請求勇者們提供所需要的物資送到前哨站去。勇者們能順利通過貝力絲遺跡打倒巴克達嗎？傳說中專門指導士族的箭術的導師-魔弓巴克達究竟有何能耐？

這一切的一切都必須由勇者們親眼目睹…

第一個關鍵道具 壽喜鍋和+400藥水一組的訂單

攻略解說

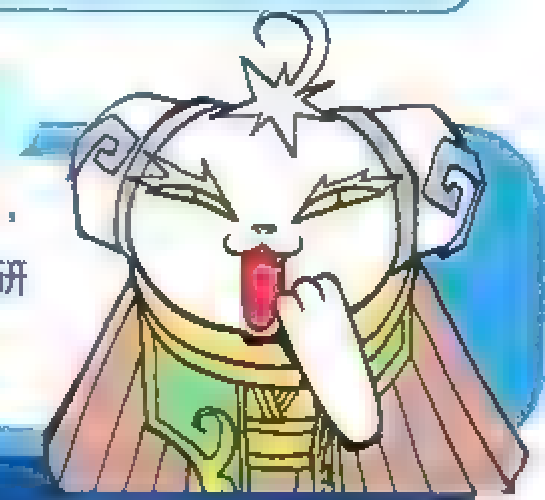
a ……雷歐娜村，找普林西比軍官接任……國語言請求玩家幫忙補給物資。

b ……的醫官戴斯，醫官將給玩家……

c ……須三等兵等級以上

龍族1.0－龍霸迷宮

五大職業新增法術及戰鬥技能解析



龍族1.0版－龍霸迷宮中最引人注目的，除了大家又愛又恨的魔獸之外，就是新增的法術和戰鬥技能系統囉！因為戰鬥技能系統不是普通的複雜，不花點時間研究研究，可會摸不清頭緒喔！現在先跟龍迷們介紹祭司和巫師新增加的法術吧！

祭司及法師的新增法術

祭司新增法術

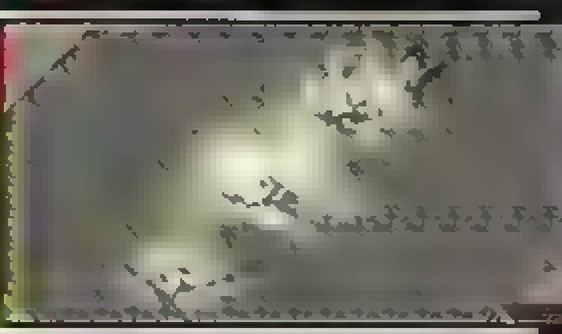
	法術名稱	智慧	祈禱	神聖力量	效果
	聖潔之怒	307	39	161	使用比聖光術更狂暴的力量造成傷害
	神威之力	327	44	171	藉由神力，對一定範圍內的敵人造成傷害
	超渡術	335	46	175	對不死系的生物造成傷害
	施嘉妮安的權能	167	18	91	使一定範圍內的人的體力同時恢復
	奇蹟之盾	191	20	103	對一定地區的人施展保護法術
	高階祈禱術	271	30	143	對一定範圍內的人施展祈禱術，提高物理傷害力

祭司是屬於保護輔助系的職業，無法像巫師一樣使用高等攻擊法術，所以祭司往往會抱怨攻擊力不夠強，在這次1.0版中特別加入幾個祭司用的高等攻擊法術，讓祭司也可大展身手、痛快殺敵啦！

超猛的祭司攻擊性法術

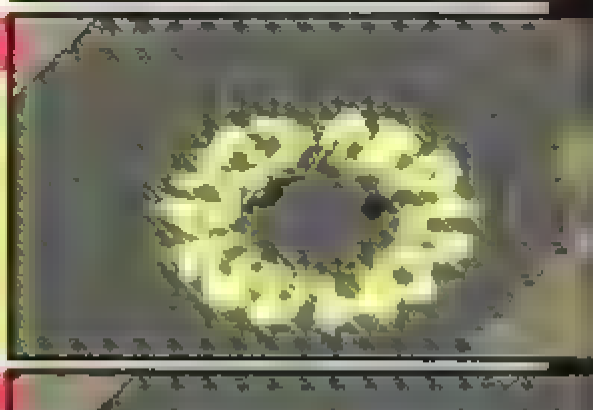
聖潔之怒

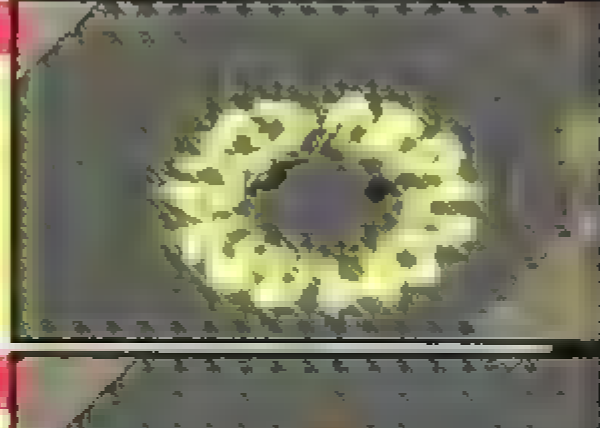
大範圍的傷害性法術，只要站在同一直線上的敵人，都會被這個華麗的法術擊中。



神威之力

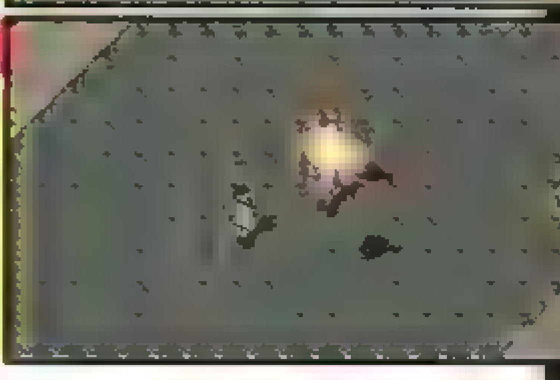
大範圍法術，使用圓形線性發散出去的神之咒語，金黃色符文咒語所及範圍都會嚴重傷害到敵人。





超渡術

主要是對不死系的生物傷害，雖是小範圍法術，但別小看其攻擊力，可是小而猛的唷！



拯救蒼生的祭司輔助性法術

即使有增加攻擊性法術，不過祭司本質還是輔助性的角色，當然要加強輔助法術的功能，所以，令人驚艷的集體輔助法術就這樣出現了！如果祭司能妥善運用這些全體性的輔助法術，在團體練功的時候，將能造福廣大的百姓，可說是非常方便！

施嘉妮安的權能

可以同時對身旁的人群補充體力

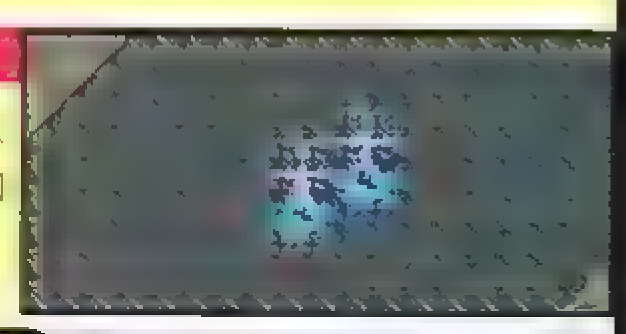


奇蹟之盾

可以大範圍施放排除危險，只要站在施法者身邊就可以受施放者保護法術

高階祈禱術

大範圍祈禱，可以讓身邊的人全部都有加強攻擊性的攻擊效果。



巫師新增法術

	法術名稱	智力	冥思	魔法能量	學習費用	效果
	視力喪失	285	52	123	6510	在一段時間之內，讓對方人物的視野喪失
	高階電擊術	290	53	125	7115	由天空落下閃電，造成電擊的傷害
	冰暴風	385	73	163	24359	像暴風般地飛出數個冰塊，造成冰的傷害

巫師三種新增的法術

視力喪失

跟先手的"視力喪失"法術跟李四的"奪目聖言"有異曲同工之妙，會讓對方一定時間內看不到東西

冰暴風



僅次於[illegible]的寒冰系攻擊法術，從天而降的大範圍"冰暴風"，會在地面會凝結成巨大的冰柱

[illegible]



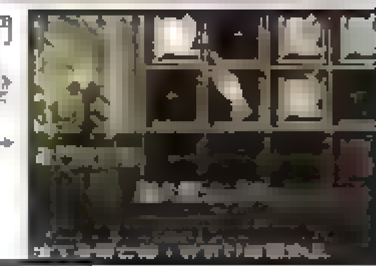
雖然沒有三像土、五格雷那樣的驚天動地，電它一個害區的敵人，不過只要着隹一直線再施放，一直前的敵人就沒多久了喔

戰士、弓箭手、盜賊專享的戰鬥技能

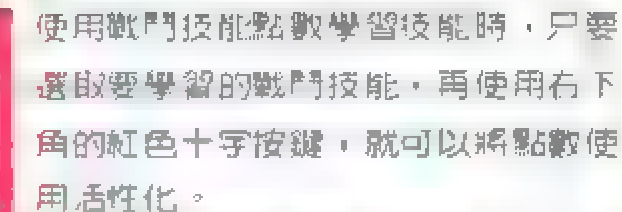
為了平衡各職業之間的強度，所以《龍族》也開放了戰鬥技能，僅限戰士、弓箭手和盜賊可以使用；由於每項戰鬥技能都有限定武器、等級，所以在學之前，要先想清楚需要啥樣的戰鬥技能。為了避免大家搞不清楚，就本仙人為大家解釋一下戰鬥技能吧！

按部就班學戰鬥技能

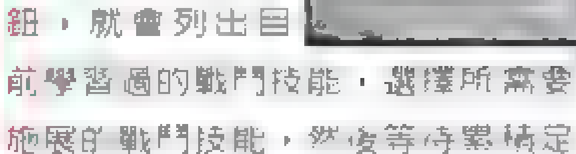
經由打怪，會有一定的機率掉落戰鬥技能書，其機率的大小為：魔獸→變色的怪物(閃綠光或者是閃黃光的)→一般怪物



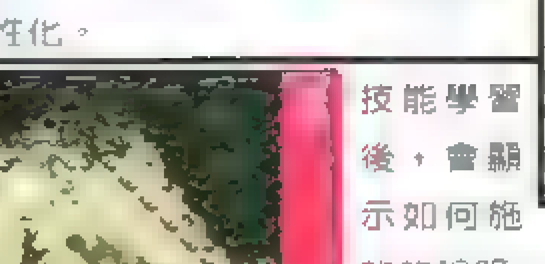
使用一本戰鬥技能書，就可以獲得1點戰鬥技能點數。戰鬥技能點數上升，頭上就會像右圖冒出combat skill的字樣。

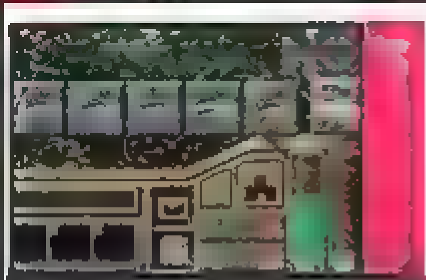


先開啟戰鬥技能選擇介面，研究過每一種技能的特色和所需條件後，再決定要選擇的戰鬥技能

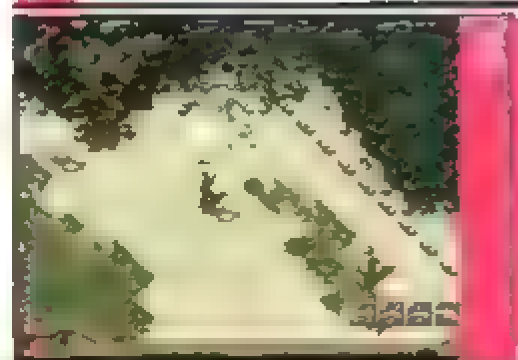


使用戰鬥技能點數學習技能時，只要選取要學習的戰鬥技能，再使用右下角的紅色十字按鍵，就可以將點數使用活性化。





按下畫面右下方的戰鬥技能按鈕，就會列出目前學習過的戰鬥技能，選擇所需要施展的戰鬥技能，然後等待累積足夠可以施展戰鬥技能的CP數(右下角的藍色條狀顯示)。



技能學習後，會顯示如何施放的說明，如果符合施放條件就可以施展，右圖是成功施放戰鬥技能的畫面。

戰鬥技能點數的上限

目前可知的是，隨著等級的不同，可以使用的戰鬥技能點數是有限制的；也就是說，就算滿手技能書，可以使用的戰鬥技能等級是有限制存在。當人物在等級1至10級之前，可學得的戰鬥技能點數的上限為1，隨後每增加5級便可增加1點上限，如左方列表

1 10	1	56-60	11
11-15	2	61 65	12
16-20	3	66 60	13
21 25	4	71 75	14
26 30	5	76-80	15
31 35	6	81 85	16
36-40	7	86 90	17
41 45	8	91 95	18
46 50	9	96 100	19
51 55	10	100級以上	20



相剋的三大系列與六種屬性

構成世界和所有關係的三大要素，就是空間、時間、人類。空間指的是世界的背景，時間是主導變化的流動，人類介於空間和時間之中。人類不含空間、不含時間，空間也不含人類三大系列各自是對立與勝負的關係。



空間系列：閃電、大地

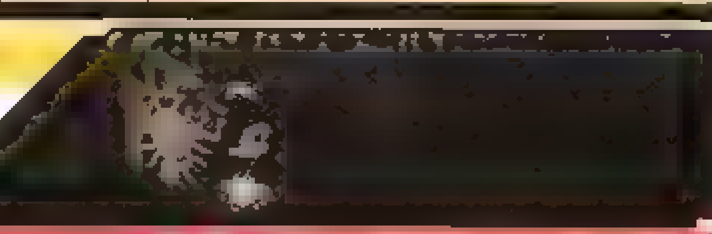
閃電（Lighting）



擁有分開空間的力量。閃電屬性的技能，使用閃電的力量。以強力攻擊為特徵，適合戰士

閃電爆裂	戰士/短距離、槍	15	能攻擊閃電遍及的範圍，當這個範圍擴散時會造成傷害
天雷波	戰士/力量手套	25	用拳頭猛力攻擊敵人，會出現閃電造成傷害
閃電殛震	戰士/短距離、槍	35	因為閃電強烈的殺傷力，即使因魔法而產生的保護也能充分突破
閃電破	戰士/短距離、槍	45	攻擊力在一定時間內會增加，但體力會持續下降
閃電盾	戰士、盜賊、弓箭手/短距離、槍	30	用閃電讓身體周圍形成一個防護罩來阻擋部分的傷害
究極之電	戰士/短距離、槍	100（轉職後）	造成極大的閃電傷害

大地（Earth）



擁有支撐空間的力量。大地屬性的技能，使用大地的力量，很多防禦和恢復的特徵，適合戰士

血之大地	戰士/短距離、槍	15	將自己的血灑在地上，讓站在上面的敵人的生命值漸漸減少
裂地斬	戰士/力量手套	25	用力垂打地板後，讓站在直線上的敵人受到傷害
血之意志	戰士/短距離、槍	35	消耗生命值來增加攻擊力，並能突破魔法的保護
磐石之甲	戰士/短距離、槍	30	讓自己暫時穿上像石頭做的甲衣，保護自己不受敵人傷害
施耶妮安的奧秘	戰士、盜賊、弓箭手/短距離、槍	32	使自己快速恢復體力、聖力，魔力到一定程度
究極大地	戰士/短距離、槍	100（轉職後）	造成極大的大地傷害

時間系列：火、黑暗

火（Fire）



隨時間流逝，擁有變化空間的力量。此技能使用火的力量，有很多和弓箭一樣長距離攻擊的技能，適合弓箭手。

劍與玫瑰	戰士、弓箭手/西洋劍	20	可多次地攻擊同一目標，會出現以火焰形成的玫瑰
多重火	弓箭手/弓箭	26	發出火焰箭往四面八方射去
急速飛彈	盜賊、弓箭手/弓箭、飛刀	31	快速地用火焰箭或飛刀射向敵人並命中對方
轉換之甲	弓箭手/弓箭	[illegible]	使敵人的防禦力減低
致命火焰	盜賊、弓箭手/弓箭、飛刀	35	提升致命一擊的機率
究極之火	弓箭手/弓箭	100（轉職後）	造成極大的火焰傷害

黑暗（Darkness）



隨時間流逝，隨空間變化而出現。此技能使用黑暗的力量，有很多和毒相關的技能，適合戰士、盜賊、弓箭手

新星之毒	戰士/所有武器（杖除外）	25	以半徑3格的Nova放射攻擊，使對方受到毒的傷害並中毒
雀落之影	盜賊/所有武器（杖除外）	45	使敵人的體力、聖力、魔力等減少一定程度
黑暗之刃	戰士/短距離、槍	35	揮灑著黑暗之刀，造成敵人中毒
泰班的禮物	戰士、盜賊、弓箭手/所有武器（杖除外）	40	傷害力與生命力會增加，但移動速度與體力會減少
毒之甲	戰士、盜賊、弓箭手/所有武器（杖除外）	30	防禦力會增加，並會讓攻擊的敵人中毒
究極之闇	戰士、盜賊、弓箭手/短距離、槍	100（轉職後）	造成極大的黑暗傷害

人類系列：冰、風

冰（Ice）

擁有想要維持存在於實際空間中的人類力量，此技能要使用冰的力量，有很多投擲武器一樣長距離攻擊技能，適合盜賊。



名稱	職業/武器需求	戰鬥技能點數	說明
冰暴	盜賊 飛刀	25	造成冰風暴後，可以同時射出好幾把個飛刀
無形迷蹤	盜賊 飛刀	35	將自己藏起來，以在適當時機給予對方致命的攻擊
鯊魚飛彈	盜賊、弓箭手 弓箭、飛刀	30	以快速的速度連續射出飛刀或箭
冰山之號角	戰士、盜賊 槍	45	以冰做成的槍來攻擊對方，使其移動速度減慢
冰之甲	盜賊、弓箭手 弓箭、飛刀	40	以冰的力量阻擋敵人的攻擊，並增加自己的防禦力
究極之冰	盜賊 飛刀	100（轉職後）	造成極大的水東傷害

風（Wind）

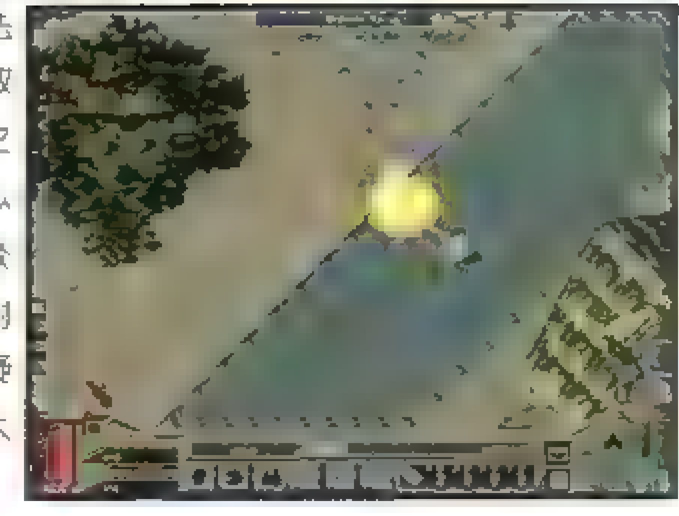
存在於實際空間，擁有改變人類的力量，此技能使用風的力量，有很多關於增加速度的技能，適合戰士。

名稱	職業/武器需求	戰鬥技能點數	說明
衝鋒	戰士/短、中距離	30	瞬間移動到敵人面前攻擊對方
雙重攻擊	戰士/短距離、槍	40	一下子可連續攻擊兩次
迴風	戰士 單、雙手斧	50	旋轉武器攻擊在遠處的敵人
龍捲風	戰士/短距離、槍	55	用武器在自己周圍引起旋風，攻擊接近自己的敵人
狂風	戰士/短距離、槍	65	增加移動的速度，可避開一定次數的攻擊
究極之風	戰士 短距離、槍	100（轉職後）	造成極大的狂風傷害

上面列出來3系列6屬性戰鬥技能，總共有36種不同功能的戰鬥技能，但是每個系列下的屬性彼此相剋，所以每系列下只能選擇一種屬性學習；按照角色等級高低，也有戰鬥技能點數的上限，所以不可能每種都學得到，其中又有重防禦或重攻擊……等等不同的特色，一旦決定學習之後就不能再更改囉～所以在選擇戰鬥技能的時候，一定要先慎重思考哪些是真正適合自己，使用起來才會得心應手喔！

戰鬥技能的影響

可預見的，許多法師祭司原有的法術效果，在戰鬥技能出現之後，變成通用性的，以後大家再也不會言必談五雷障壁，但是相對的，一定有很多人懷疑這些戰鬥技能是否會太強而影響平衡？



以目前得到的資訊來看，可以說是多慮的，由於戰鬥技能的施放是要依賴CP值，而這個CP值恢復的速度並不快，因此限制了戰鬥技能的使用機會，而且因此讓各職業變得更加有趣與平衡。唯一的問題是，當初的屬性點數投入之後，在這次的戰鬥技能開放，將會有相當的影響，比較希望的是，在新功能開放之際，也可以有相當的配套方案。





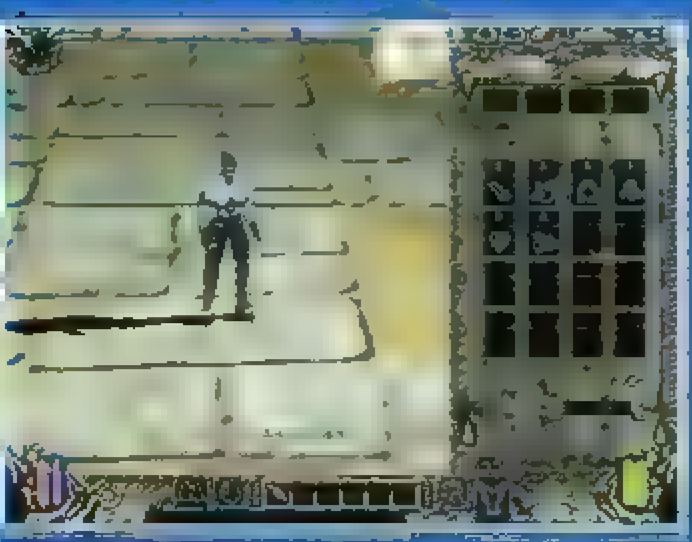


混亂冒險 Online

新手養成篇–布坎



各位國民們，不知道在混亂冒險中已經待多久了呢？相信有些新手一進入混亂的世界，一定會訝異，怎麼有人已經練到一百多級，全身穿得金光閃閃，大概大家一開始都會被這些往來的人給嚇到，為了避免各位在混亂冒險中受到太大的刺激，小尼投身入混亂冒險中，告訴大家，如何從一個小卒子，變成一位大英雄…….



▲布坎，是最適合當肉盾的職業



▲那蒂雅是屬於輔助性的職業

從選擇人物開始

其實在混亂冒險中，選擇人物是很重要的一環，玩家可能不知道，由於混亂冒險提供四種不同的人種，所以一開始當玩家選擇人種時，就決定了以後的命運，由於本次寫的是初期攻略，因此一開始先來探討四個職業，到底何種職業適合新手玩家入門，現在，就讓我們先來探討這個遊戲的各種職業。

如果玩家覺得自己最喜歡在組隊的時候，擔任第一線的作戰單位，那麼布坎絕對是玩家的第一選擇，而且初期也相當容易練功。此外若是玩家是屬於不想跟敵人近身作戰，只想在遠處與隊友一起攻擊，或是想攻擊敵人於千里之外，那麼人類就是玩家最適合的職業了，這是一個類似遠距離攻擊的角色。若是玩家喜歡以攻擊性法術施展者為主，那麼凱利頓就是玩家的首選，初期也雖然顯得有點弱不禁風，但是若是鍛練到中高等級，那這個角色就相當恐怖了！如果玩家希望扮演一位幫全部隊友補血，或是加強攻擊等能力的角色，那那蒂亞就是這一類的角色。不過以目前混亂冒險的局勢，若玩家要一直朝最高等級發展，那麼其實人類與那蒂雅都不是首選，這兩族目前在高等級玩家部分也偏少，因此小尼比較不建議玩家去練，而凱利頓在初期練功較困難，因此想來想去，[illegible]扮演布坎，不管低等級或高等級的布坎，對於新手玩家而言，都是很好練的角色，因此本篇新手攻略也以布坎為主。



角色的誕生

[illegible]



屬性的重要

在一款線上角色扮演遊戲中，如何有技巧的提升自己角色的屬性，好應付將來的難關，是非常重要的。在混亂冒險中，共有五種數值對角色相當重要，而且不同角色所需的數值不一樣，分別為力量：數值越高，生命值與氣力值上限會增加，為布坎重要的屬性。智慧：數值越高，法力會越多，為凱利頓與耶蒂亞重要的屬性。敏捷：數值越高，電力上限會增加，為人類重要的屬性。體質：數值越高，生命力上限會增加越多，對所有種族都很重要。至於統御：只要是組隊之領隊所需要之能力，每增加5點可多收1人加入隊伍，但是在初期練功時，小尼不建議玩家增加（因為只要加入別人即可）



《《《《 藉由道具買賣來增加屬性是不錯的方法。



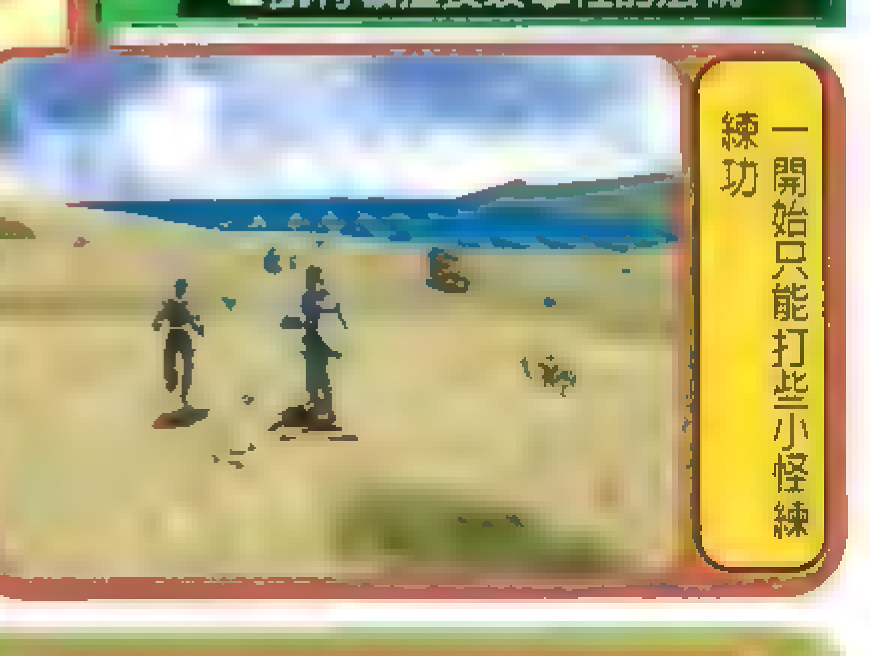
▲往城外出發打怪去囉！



▲凱利頓擅長攻擊性的法術

初期布坎練法

雖然中後期可能分為拿劍與拿斧的布坎，但是初期布坎的練法其實是相同的，一開始布坎請先拿身上的[illegible]，或是去找一把[illegible]來使用，一開始錢先別亂花，然後在村裡打入[illegible]巨蛙、狼、拉達怪，等等怪物，這些怪物不難打，但是[illegible]物會不斷產生，這時玩家就要[illegible]，趕快轉進「[illegible]」[illegible]，反正死好像也不會掉裝備，這時玩家就先賺錢，慢慢賺，然後去商店中買裝備，裝備全套，打怪的時候當然更好，而且也可以省了一筆醫藥費，接著若還有錢，可以去補充一些藥水，因為布坎是近身戰的角色，[illegible]，請到廣場下面的醫生大叔那邊購買會比較省錢，初期盡量將所有的點數值都加在體質與力量上，這會是對於布坎來說，是十分重要的。



一開始只能打些小怪練練功

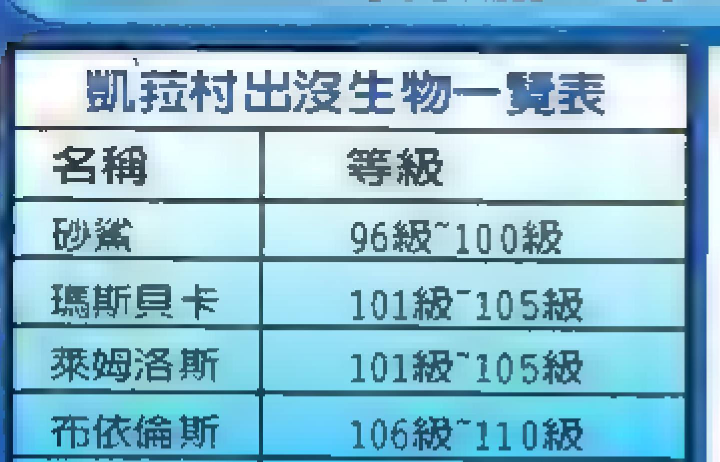
布坎練功方式



超強神獸炫麗曝光

石器時代4.0新九大家族

隨著新版本4.0的上市，最近的石器時代可以說是熱鬧非凡，加上在4.0推出前夕，華義決定將以往逍遙以久的加速外掛封掉，更是在各大討論板興起一陣文筆大戰。封掉外掛，對平常很忙的小尼來說，是有蠻大影響，不過為了遊戲的公平及樂趣，我也只有忍痛接受了！當然遊戲為此也作了一些改變，以下我們就來看看吧！

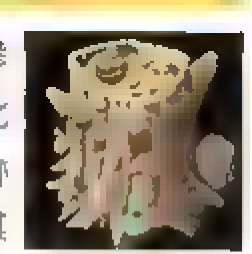


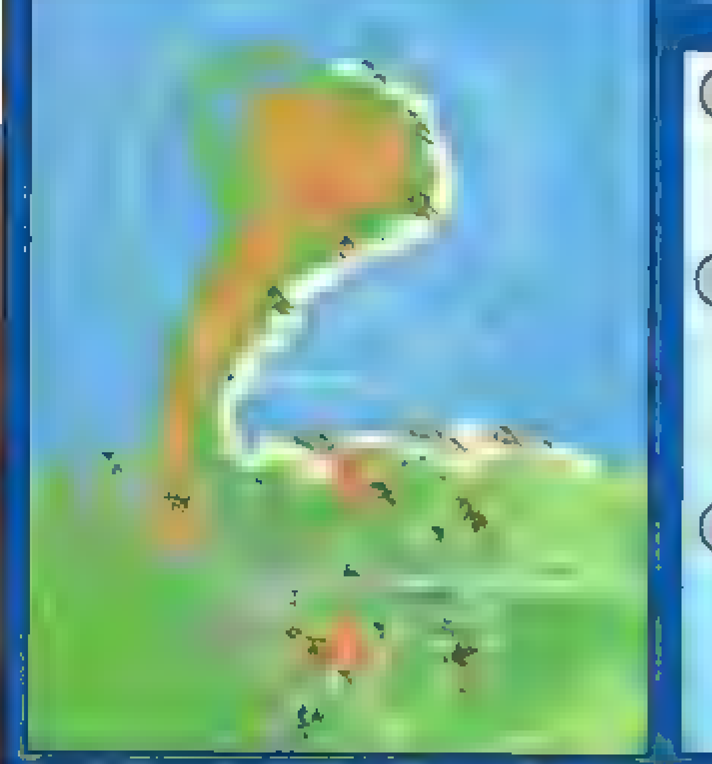
凱菈村出沒生物一覽表

名稱	等級
砂鯊	96級~100級
瑪斯貝卡	101級~105級
萊姆洛斯	101級~105級
布依倫斯	106級~110級
蒙哥拉斯	111級~125級

全新炫酷練功區—凱菈村

伊甸大陸所推出的全新練功區，這個地點就是在風城亞伊歐莊園附近的廢村-凱菈村。原本的凱菈村因為靠近海邊的關係，是個典型的漁村，由於周遭天然資源豐富，使得凱菈村本是個祥和而富裕的村莊。可是在多年前的某個夜晚，凱菈村遭到不知名生物的無情攻擊，就這樣在一夜之間慘遭屠村的命運。於是從此凱菈村變成一個人煙絕跡的廢村，也漸漸的成了其它生物棲息的場所，經過物競天擇、弱肉強食的結果，凱菈村裏變成了伊甸大陸上最危險的地方之一。各種兇猛的生物聚集，於是，凱菈村就成為附近居民眼裏的禁區。為了怕不知情的人誤闖禁地，附近的居民還特地在這裏加派了守衛戒加看守呢。不過這裏雖然危險，卻也正是最適合高手練功的好地方喲。而且…聽說凱菈村裏還打得到很珍貴的寶物呢。



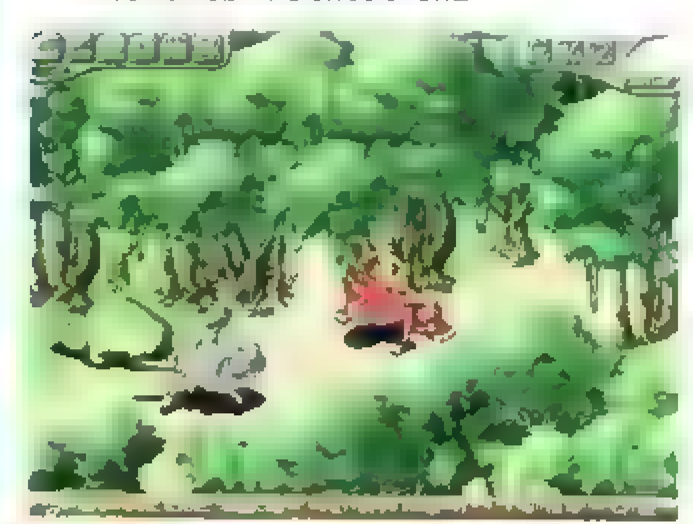


凱菈村全貌

A區：
外圍練功區，出現的怪物為瑪斯貝卡及布依倫斯等。

B區：
為中間練功區，出現的怪物等級較高。為蒙哥拉斯(111級~120級)、萊姆洛斯、砂鯊等。

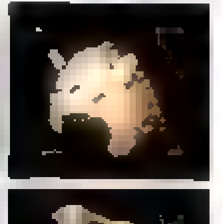
C區：
凱菈村裏最危險的地區，出現的怪物為蒙哥拉斯和布依倫斯等。最高會出現125級的蒙哥拉斯喔。



新經驗值道具　升級練功超快

除了新的練功區之外，另外大家也可以發現在薩姆吉爾村或是亞伊歐城裏的商店所販賣的新經驗值道具。對玩家來說，這可是非常好的寶物呢，不但大大縮短了練功的時間，更可以讓玩家不必再依賴任何外掛程式來練功。不但玩家們便利許多，更可以減少因外掛而帶來的額外伺服器的負擔呢！



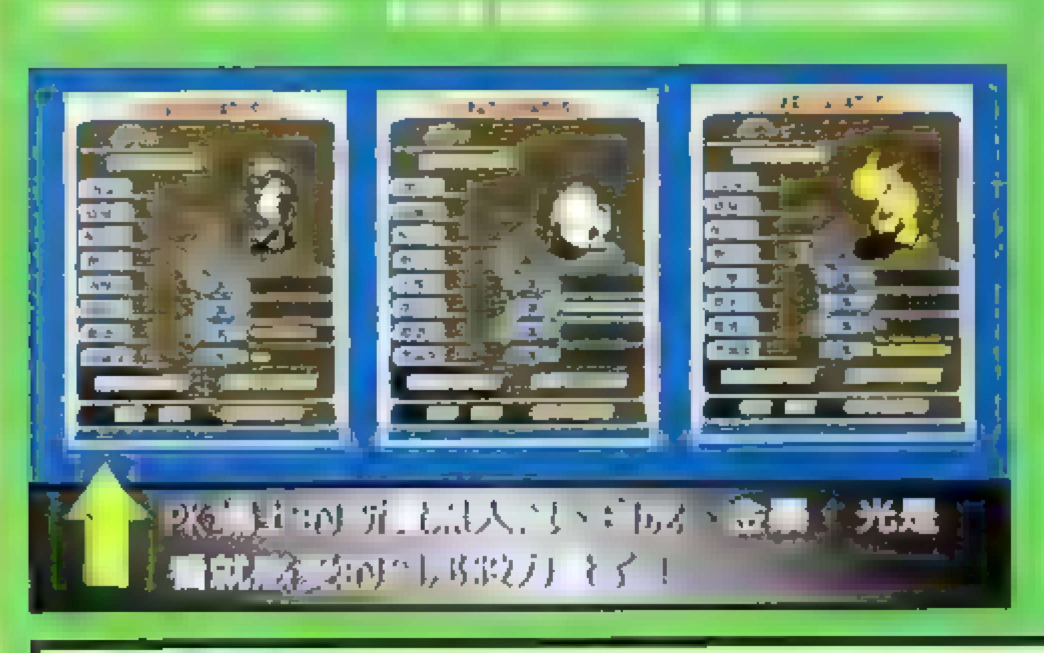




經驗值道具一覽

道具名稱	功能
智慧之果1	所得經驗值增加50%，使用時間1小時
智慧之果2	所得經驗值增加100%，使用時間1小時
智慧之果3	所得經驗值增加100%，使用時間3小時
聰明的豆子1	所得經驗值增加30%，使用時間1小時
聰明的豆子2	所得經驗值增加80%，使用時間1小時
聰明的豆子3	所得經驗值增加150%，使用時間1小時
祝福的聖水1	所得經驗值增加100%，使用時間1小時
祝福的聖水2	所得經驗值增加100%，使用時間2小時
祝福的聖水3	所得經驗值增加100%，使用時間3小時
祝福的聖水4	所得經驗值增加100%，使用時間4小時
祝福的聖水5	所得經驗值增加100%，使用時間5小時
祝福的聖水6	所得經驗值增加100%，使用時間6小時

三大神獸洞窟 超高曝光



PK後出現的…金獸…光是…就…了！

碧霄洞窟

怪物等級：126級～140級

出現怪物：佩霧夏、白虎

很驚訝嗎？沒有錯，可千萬別懷疑喔，你所看到的正是傳說中的白虎——佩霧夏。號稱四聖獸之一的白虎，其能力值在石器時代裏堪稱是前五強的，也是人人所夢寐以求的寵物，不但能力高，而且牠的外型也非常的討喜，無怪乎長時間以來牠一直都這麼的受歡迎。碧霄洞本身是屬水系，正好佩霧夏屬性也是水，難怪這裏會聚集大批的白虎，這樣一個洞裏會有著什麼樣的祕密，我想就需要玩家們發揮冒險犯難的精神來一探究竟了。



作夢也想不到的白虎戰隊。

帕拉火洞窟

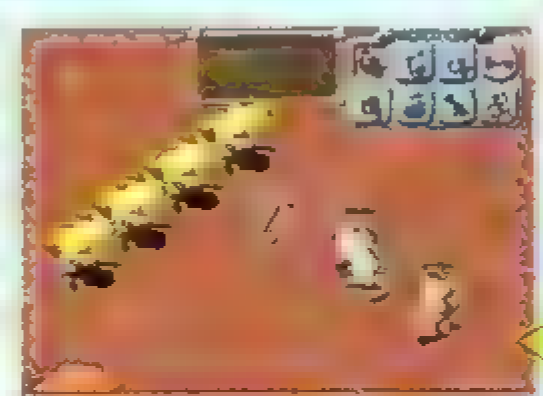
怪物等級：126級～140級

出現怪物：斑尼迪克、漢滿烏力、吉比

三個洞裏可能就以帕拉火洞窟最為金碧輝煌了，因為這裏出現的三種生物的外表全為金色，不知情的人初次見到金色的漢滿烏力和吉比可能會以為這裏沒有什麼，不過等到見識到了漢滿烏力的掃射還有吉比的落馬術之後就知道這裏可怕的地方了。且先不論被漢滿烏力偷了多少錢，中了多少次吉比的落馬術，都還遠不及斑尼迪克的恐怖，斑尼迪克的各項能力值之強是目前為止所僅見，這樣一隻可怕的生物卻只是一百五十級，就連五轉一二五的人我看都吃不消的，那種威脅感只有親身冒險的人才懂。不過，好像聽說這裏有不錯的寶物可以打喔。



外表極可愛的吉比，但牠的落馬術可就沒那麼可愛了。



斑尼迪克，只能說牠是所有玩家的夢魘。

庫塔伊洞窟

怪物等級：126級～140級

出現怪物：頂咬啦、穆哥拉斯、薩斯薩斯

這個洞穴最大的特色就是所有敵人清一色全為雷龍，所以這裏可能會成為到莊村之後的另一個練功聖地，因為雷龍是練功蠻好的選擇，它的敏捷低，所以玩家們很容易命中。不過要小心的是頂咬拉這隻雷龍，不但有著你無法想像的超高攻擊力，另外也還會頂人呢，沒有做好心理準備的人最好不要輕易來嘗試，要不然，可是會被頂的灰頭土臉的喔。



全身慘綠的雷龍，沒見過吧？

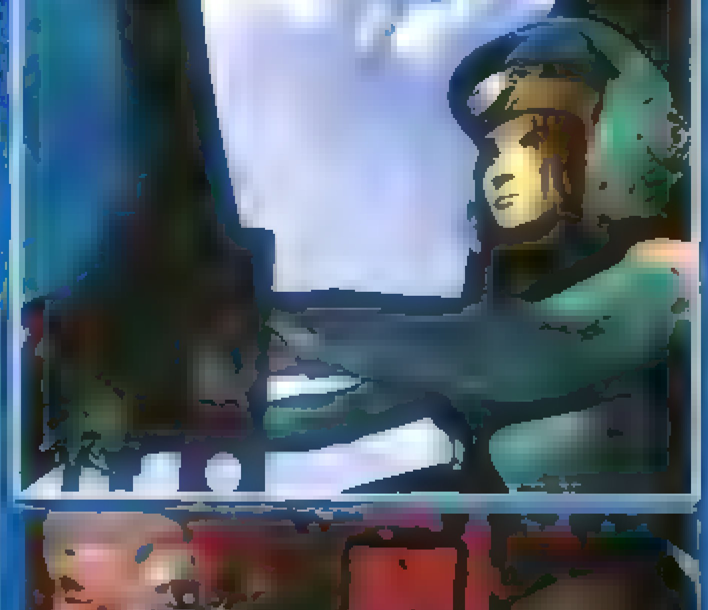
線上期刊室

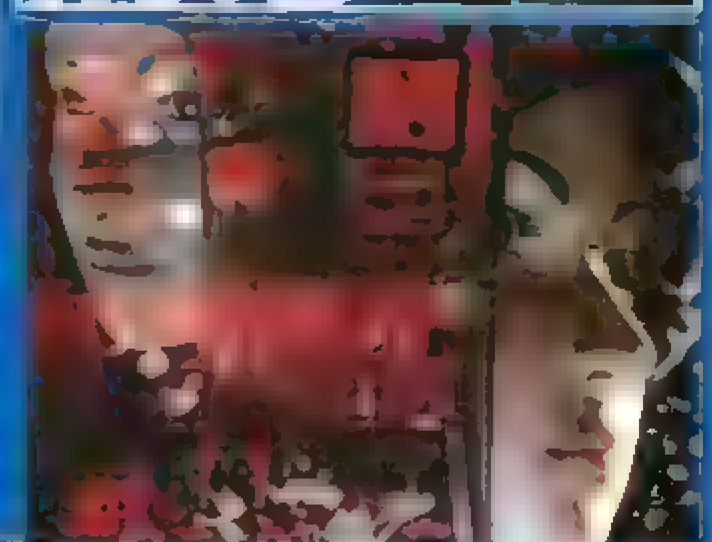
時空戰場

Online

「沙漠之血」行動大曝光

隨著新城的建立，時空戰場也將陸陸續續開放許多的新任務供玩家們冒險。要完成這些任務，除了本身的實力之外，也是要有高超的戰鬥技巧才行！如果只懂得橫衝直撞，任憑你實力再強也是沒有辦法順利過關的。本次小尼為大家介紹的「沙漠之血」任務中，你將面臨強大的沙漠騎兵之攻擊考驗，想挑戰的玩家可得先做好萬全的準備喔！





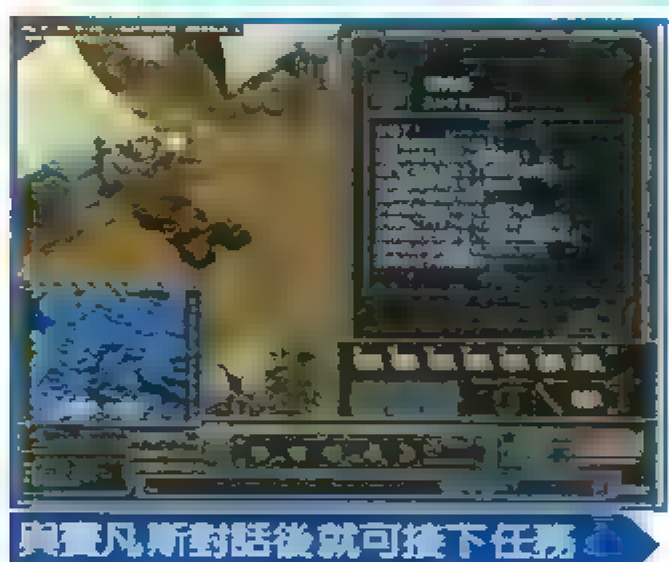


延續生存與對抗的故事背景

「沙漠之血」的任務架構延續著之前的「利益戰爭」和「生化人實驗計劃」。由於極端派的古柏（Dr. Cooper）長期以來一直反對R.O.O.T組織領導人吉伯特博士（Dr. Brian Gilbert）的「重生計劃」，因此在古柏駐守的南部地區「沙之石（Sand Rock）」發現有被丟棄的生化人實驗體屍體後，終於導致他憤而帶領手下離開R.O.O.T組織和沙之石，並且盤據在重生都市南部的金陽沙漠一帶宣告自己獨立（minimap.bmp）。對此R.O.O.T組織除了表明絕對不予承認的立場外，還派出了戰鬥空艦和重武裝台空艇前往討伐這群沙漠騎兵，在持續數日的轟炸與搜索之下，古柏和大部分沙漠騎兵都被殲滅了，但殘餘的勢力仍然暗中佔據著沙漠持續發展著，並且決定對R.O.O.T組織展開毀滅性的復仇行動，他們的計劃就是發動類似利益戰爭的大規模導彈轟炸「重生都市」–阿努城。

此時的時空戰場可說是草木皆兵，隨時隨地都將爆發毀滅性的戰爭！而R.O.O.T組織也派出特派員賽凡斯試圖與生化人聯絡，並決定於8月8日討伐沙漠騎兵！然而今日沙漠騎兵的戰力絕非昔比，因他們在叛逃時曾偷走一批機械兵團，再加上地處生化人與人類的中間，隨時面臨著腹背受敵的窘境，故而想盡辦法去獲得強化建材以建立堅固的沙漠騎兵堡壘；此外，更針對原有的沙漠騎兵進行強化訓練，使他們無論在攻擊或是防禦都是令人驚恐的精銳部隊！

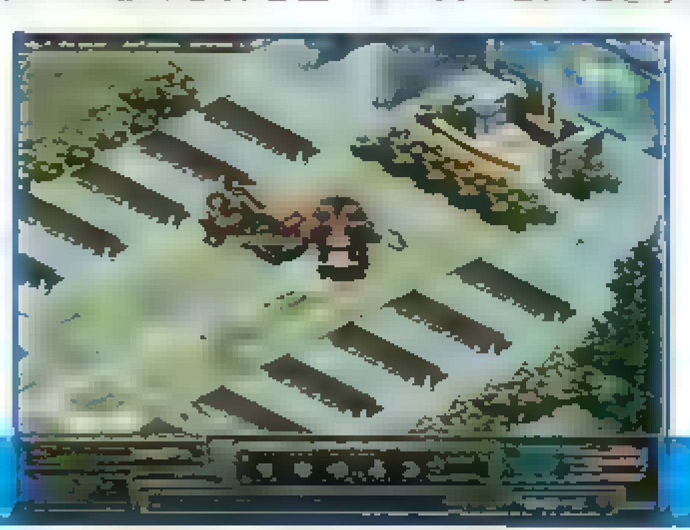
踏上「沙漠之血」任務

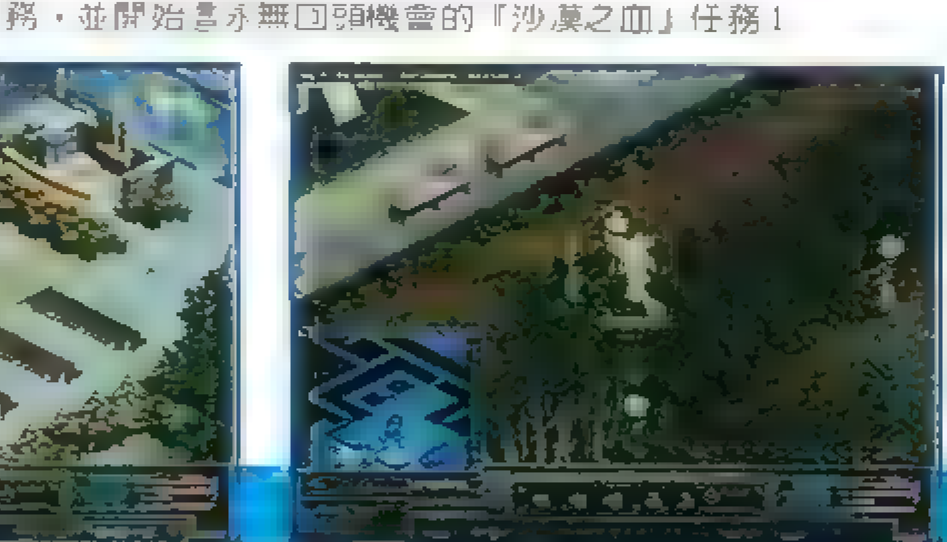


與賽凡斯對話後就可接下任務

「沙漠之血」此項任務，原則上是不限種族等級和職業的，唯獨玩家必須自己已經玩過所有的新手任務才能向特派員賽凡斯接下此任務！然而部分機密已外洩至沙漠騎兵大本營，故沙漠騎兵隊長也極力想要阻止賽凡斯與生化人有所接觸，也因此R.O.O.T組織特派員賽凡斯只有藏身在阿努城之正東方的蠻荒草原區，等待著生化人來接受此項艱鉅的任務。事實上，玩家們要從阿努城出發找到特派員賽凡斯已有一定的困難度，因為沿途中你必須突破各種危險詭異的黃土與黑森林區，只要一不注意，你將會隨時遭遇獵人、母獅、山賊、暴徒、殺人狂和電鋸屠殺者的圍攻，如此情況下，更為此項任務增添了不確定的變數，好不容易找到行蹤隱密的特派員賽凡斯，玩家只要與其對話就能接受此項任務，並開始毫無回頭機會的『沙漠之血』任務！







可怕的沙漠騎兵大屠殺

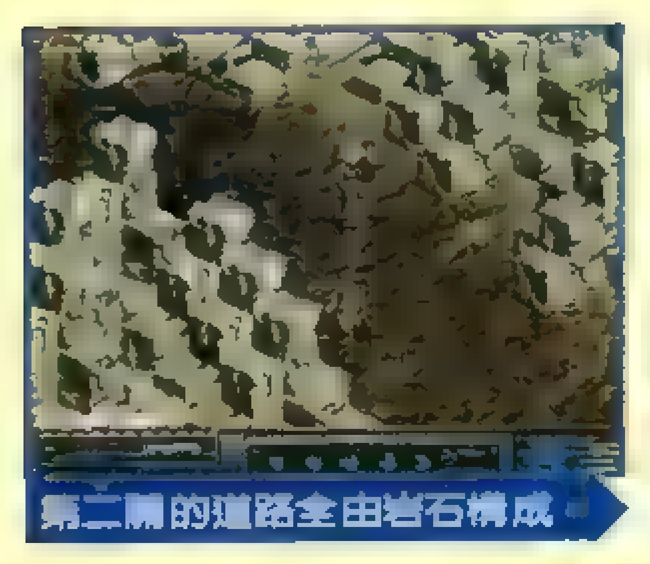
任務開始至今，無數的玩家試著去完成此項任務，以期能阻止另一場浩劫發生，但至今一直為止沒有任何玩家能夠突破沙漠騎兵的堅強防線，多數皆葬身在金屬沙漠的黃土堆中，無數的冤魂盤據在此更增加其陣陣[illegible]腥的氣氛！如今由時空作戰總部傳回的最新消息，各位玩家必須至懺悔之門的南方通往金屬沙漠的通道，[illegible]通道口雖無可怕的強怪，但部分玩家也因此掉以輕心，疏於防範，緊接而來的是沙漠騎兵的游離分子(布魯、布朗及布雷克)將對你發出致命的一擊，但以沙漠騎兵整體戰力而言，這還是[illegible]已[illegible]了沙漠騎兵的[illegible]

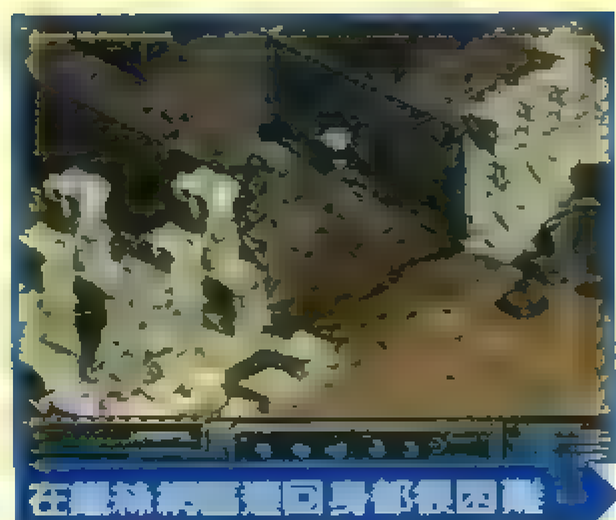

經由懺悔直接通往金屬沙漠


機械兵團超耐打

[illegible]馬上[illegible]機械兵團[illegible]沙漠騎兵[illegible]

這些沙漠騎兵可不是好對付的


第二關的道路全由岩石構成


在叢林網區連回身都很困難


終於衝到大本營了

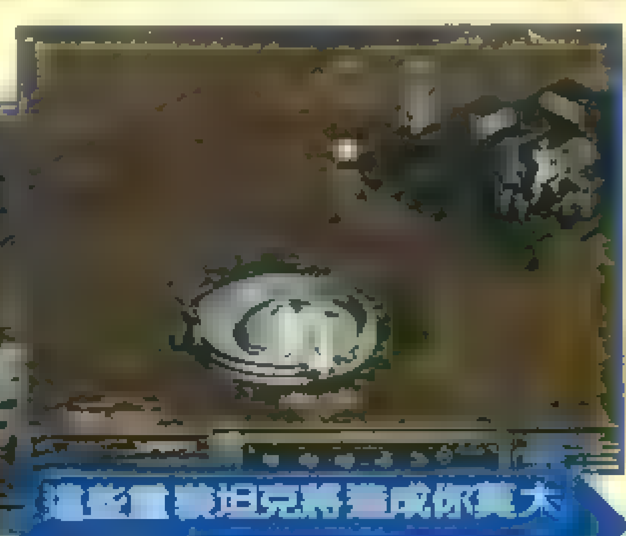
馬上發現到整[illegible]

緊接著，進入沙漠騎兵的[illegible]，玩家們會發現此處是建成類似迷宮，並其材料又是強化鋼鐵所建築而成，[illegible]進去之後馬上分為左右2個走道，不管你選哪邊，沙漠騎兵早已在這裡的任何角落準備與你一決死戰！通過了第一道關卡，玩家們[illegible]

[illegible]沙漠騎兵[illegible]

進入大本營之後，玩家們將發現所有重兵都已集結準備作戰，其中更赫然發現沙漠騎兵隊長位處其中[illegible]部隊向玩家們攻擊，沙漠騎兵隊長之秘密檔案：[illegible]15000，攻擊範圍為[illegible]，等級為[illegible]，除此之外更令人害怕的是至少4台以上的重裝坦克已鎖定[illegible]集的泡蟲玩家！

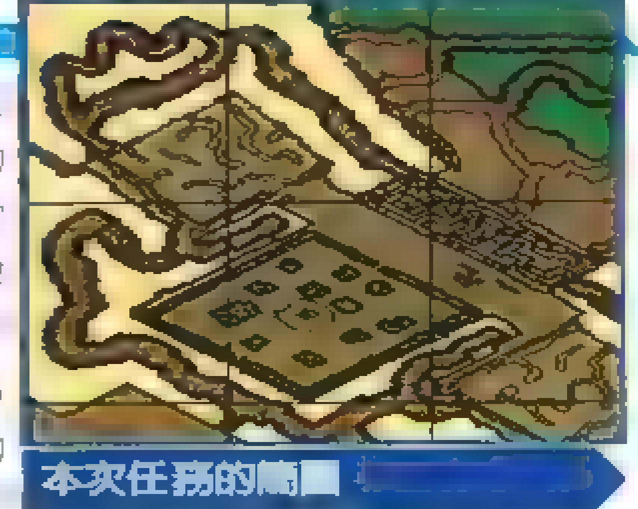
敵人已經集結大批等候你的到來


這些重裝坦克將造成你莫大的傷害

吸引玩家上鉤的美好回報

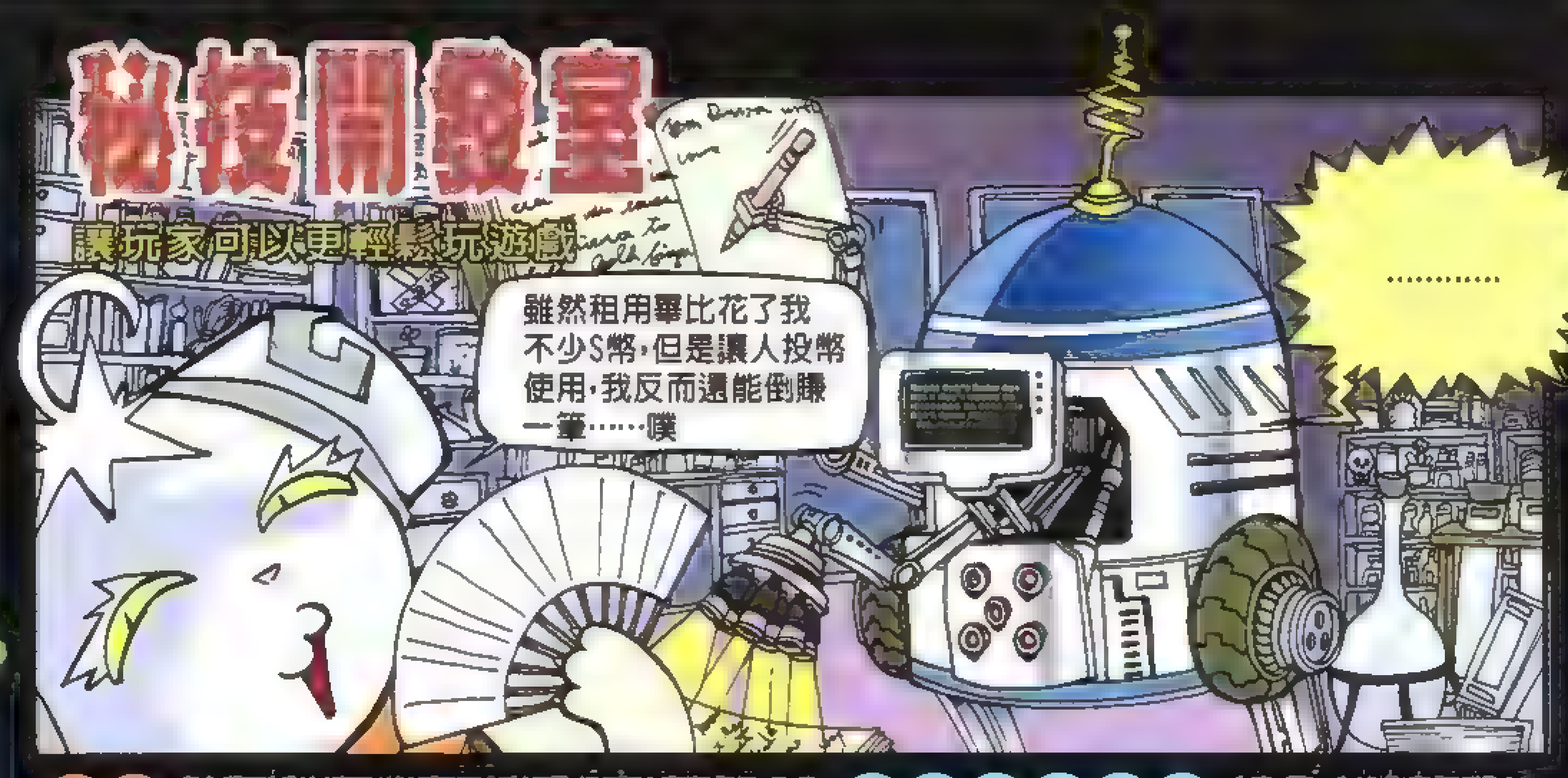
經由以上簡短扼要的情報分析，大家都已了解為何不曾耳聞關於沙漠騎兵的任何傳聞，因為闖入者都已經陣亡於金屬沙漠的任何一個角落了！也因此先進入應做好協調並能強化其團體作戰能力，才可能完成此艱鉅的任務，如失敗，整個世界又將遭遇另一場浩劫，一場無可預估的劫難！

如此看似不可能完成的艱鉅任務卻有讓玩家前仆後繼的強大動力，那就是殲滅沙漠騎兵隊長完成任務後，玩家將取得的「導彈定位裝置」交給特派員賽凡斯後，此時玩家將會獲得最新研發出的超強武器「妖刃」！雖然其外型類似禁衛聖刀造品，但其功能絕對會讓玩家為之驚艷，玩家使用此武器時，不管是攻擊怪物或是玩家間互相PK，其每一次攻擊的部分損血將回補至玩家自身的HP，此外其攻擊範圍為4yds，命中率+20%，延遲時間為0.0[illegible]秒，但其使用限制為力量必須至280，想得到這把[illegible]的超級武器嗎？！請馬上尋找特派員賽凡斯接下任務，並開始討伐沙漠騎兵吧！


本次任務的簡圖

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室—秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P與100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

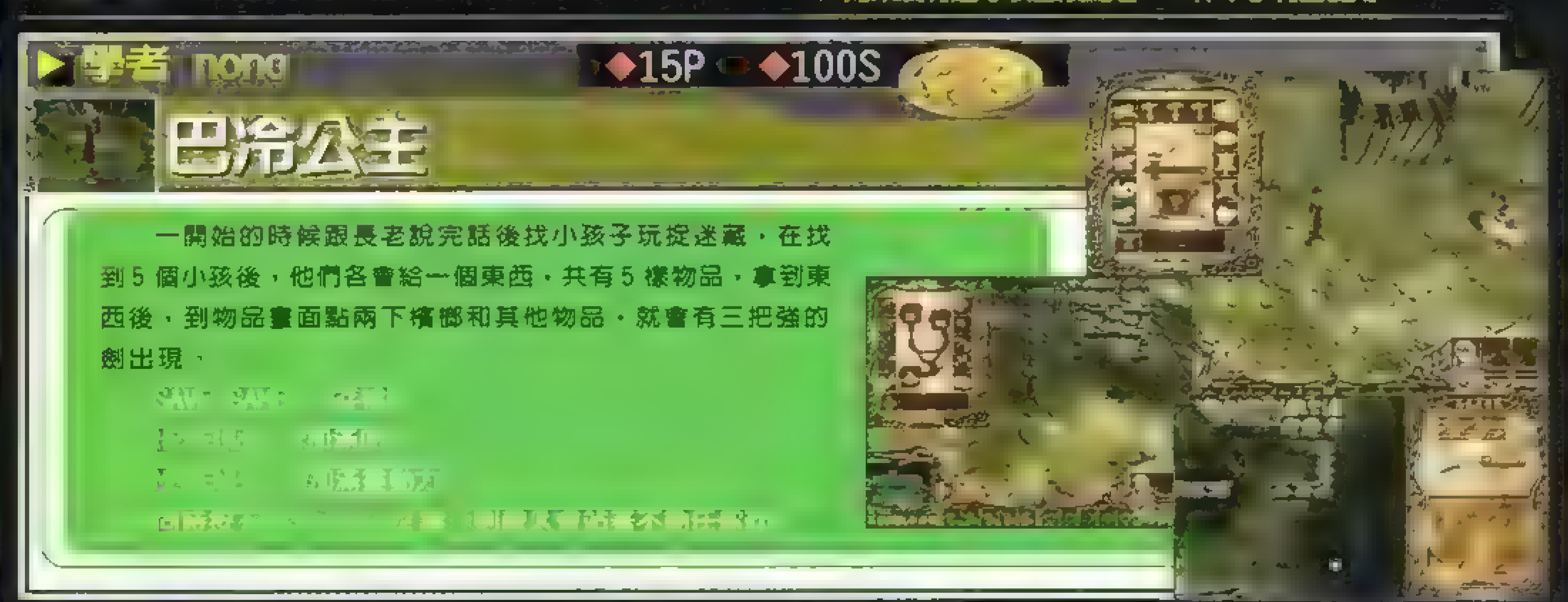
1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶學者 nong ◆15P ◆100S

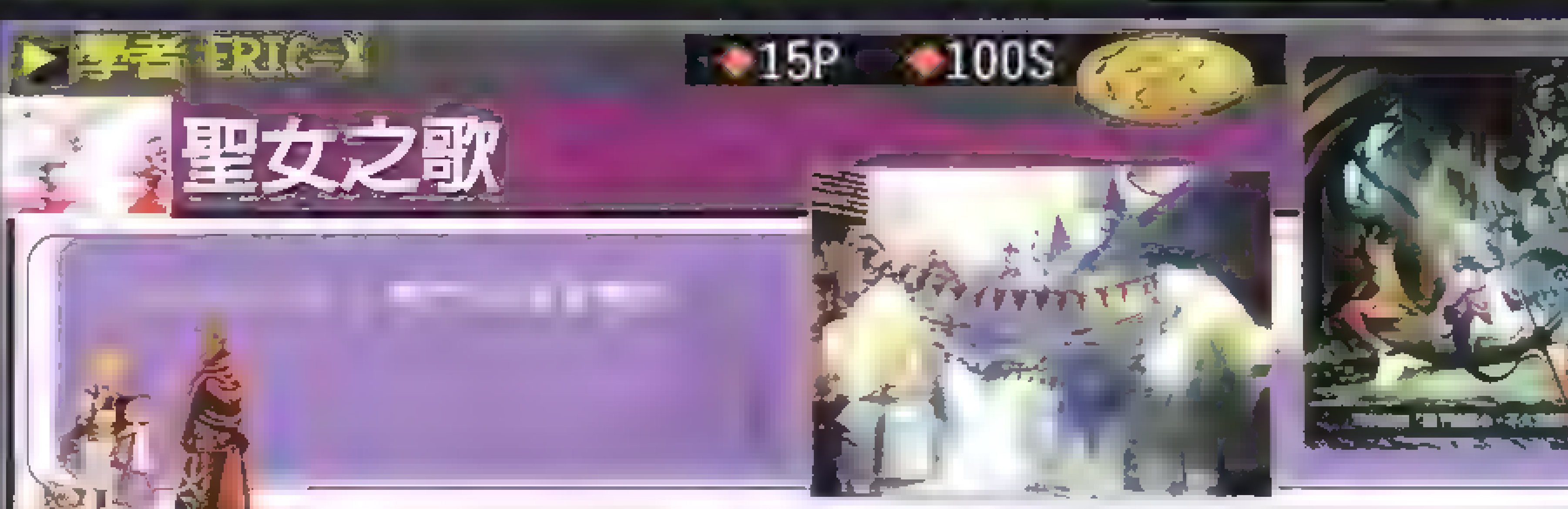
巴冷公主

一開始的時候跟長老說完話後找小孩子玩捉迷藏，在找到5個小孩後，他們各會給一個東西，共有5樣物品，拿到東西後，到物品畫面點兩下檳榔和其他物品，就會有三把強的劍出現。

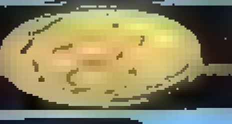


▶學者 ERIC-X ◆15P ◆100S

聖女之歌



▶學者 猜猜 ◆15P ◆100S



恐懼的總和 (THE SUM OF ALL FEARS)



在遊戲中按~鍵之後輸入以下密技



superman = 無敵
teamsuperman = 隊伍無敵
run = 快速跑步
shadow = 隱形
teamshadow = 隊伍隱形
ammo = 彈藥無限





▶學者 KI ◆15P ◆100S

軒轅劍肆

在天書的建築頁面裡隨便選一個建築，只要在最後一次按左鍵（決定要建在那裡時）取消，天書會退給你半價，可是因為你還沒建下去，那一半就是多出來的啦！









▶學者 神奇 ◆15P ◆100S



新仙劍奇俠傳



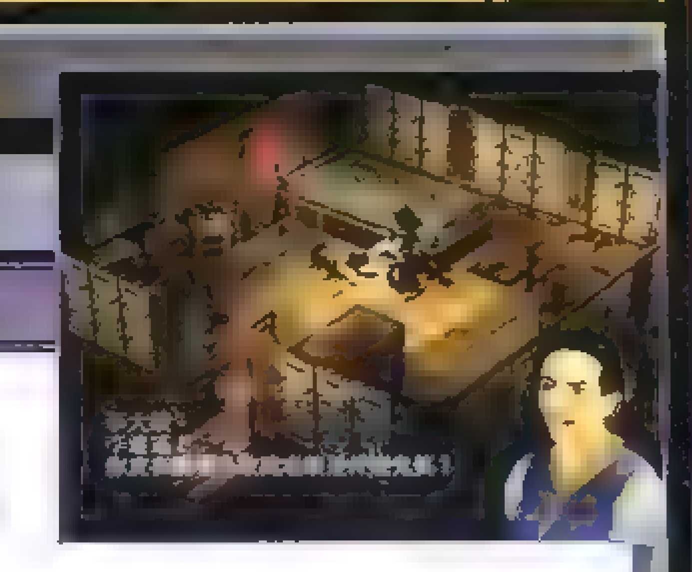
起動程序如下

地點　迴魂仙夢　羅煞洞

必須物品　青龍碧血玉，純陽劍

條件

取回純陽劍後，在羅煞洞內用純陽劍完成千人斬（你可以用手指或筆來記），以純陽劍下物理攻擊作掉一千個敵人，期間存取進度後數字須取消重計，之後，回到羅煞洞外的懸崖處，使用青龍碧血玉，這時，土妖再次出現，血角青龍會被放出來，打倒血角青龍後，再向羅煞洞大廳前進，進入羅煞鬼婆的戰鬥時，逍遙神劍就會變成一開始夢境中的效果－威力變強




魔獸帝國
KINGDOM UNDER FIRE
GOLD
想要進入古代神秘傳說中成為救世主嗎?
今天起魔獸帝國幫你時實現願望
遊戲包含單機、區域網路以及萬人連線等不同模式
完全不用點數　一次搞定
PHANTAGRAM
www.kuf.com.tw



顛覆傳統大富翁的觀念・・・
極樂大戰
The Legend of Monkey King
家喻戶曉的西遊記人物！
首開立體多層地形先例！
建築場景唯美精緻多樣！
法術寶貝丹藥千變萬化！
單機加連線讓您樂翻天！
TRUE TECH
極真科技
www.truetech.com.tw



2002
電子化政府暨桃園縣電腦應用展
TAOYUAN COMPUTER ASSOCIATION
TYCA
展出日期：91年9月12日~9月15日
展出時間：上午9：30至下午5：30
展出地點
桃園市三民路一段
1.指導單位
● 經濟部、國科會、文建會
2.主辦單位
桃園縣電腦商業同業公會
3.協辦單位
9月12日~9月15日
到服務台
便利電點數30點
值60元

搶救三國空前危機，最了不起的歷史偉人就是你！

三國群俠傳

THE HEROS OF THREE KINGDOMS

最古靈精怪的三國遊戲人氣持續熱賣！

三國英雄，傾巢而出全力奮戰

時空亂序，任務事件自由參與

技能強化，多變絕技虎嘯龍吟

時序戰鬥，刺激運用一髮千鈞

東方演算公司繼最受各大雜誌獎項肯定，狂銷二十萬套的【金庸群俠傳】、【武林群俠傳】後，獨立創業，超越自我全新代表作！

勇

由日本SEGA及Dysin大新資訊唯一授權製作發行的櫻花大戰2攻略單行本已在全省熱賣銷售！！

喜愛櫻花大戰系列的玩家，可別錯過…

櫻花大戰2

售價 280元

內容概要：

第一部分

人物角色介紹篇—各女主角之甜蜜小檔案、背景簡介及戰鬥狀態資訊。

[illegible]

遊戲流程篇—各女主角之選項影響、自由行動發生事件表及所產生之支線結果。

第三部分

女主角個別攻略篇—介紹8位女主角之個別攻略外，包括每個與女主角有關之事件選擇。

第四部分

戰術指南—介紹各場戰鬥行動之勝敗條件、敵機資料、戰術指引。

第五部分

花組與敵機性能簡介—介紹作戰時射程與攻擊範圍及地形影響。

第六部分

特殊事件一覽—各主角的連鎖事件、小遊戲發生場所、各話中購買劇照的時機及特製劇照取得方式。

● 請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站 http://www.gamexpress.com.tw！！

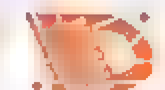
攻略本製作發行公司

智冠科技股份有限公司

攻略本授權公司











詳細資料一次滿載・・・
仙境R伝説
RAGNAROK ONLINE
http://www.gameflier.com
ONLINE
放 肆 冒 險
可 愛 到 底
内容概要
仙境之初
仙境之士
仙境之器
e-play雜誌
售價：199元
攻略本製作發行公司
智冠科技股份有限公司
攻略本授權公司
遊戲新幹線
GRAVITY
請洽全省連鎖超商、3C賣場、連鎖書局及、全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站http://www.gamexpress.com.tw!!

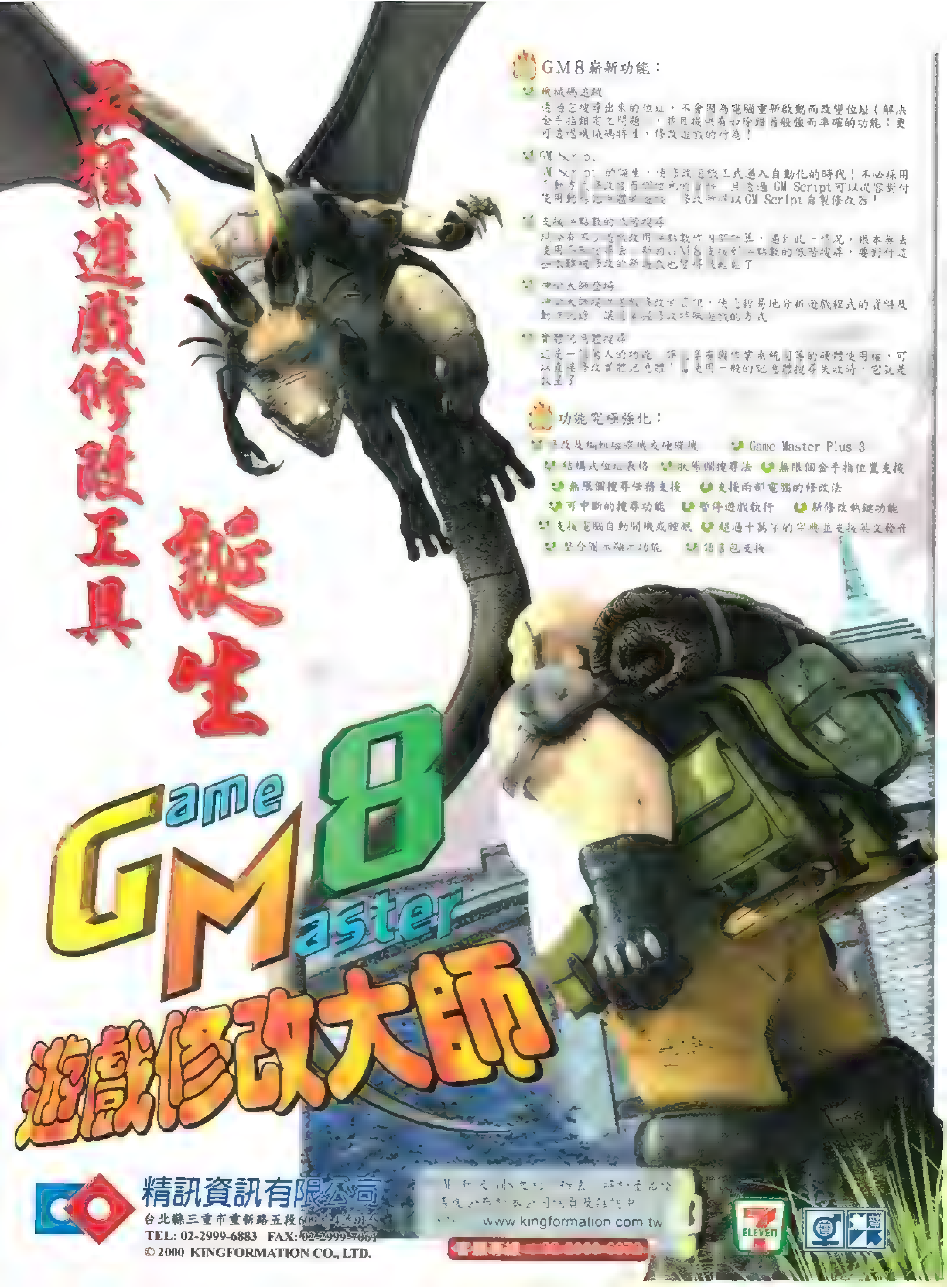

由超人氣漫畫及卡通授權製作的PC Game
酷樂貓
最新動作射擊遊戲
剛博士
遊戲特色
2D繪製角色造型，忠實呈現原作風格。
搭配3D製作的場景，呈現更精緻畫面表現。
兼具動作與射擊類型遊戲的特色，帶給玩家更多樣化的樂趣。
支援雙打模式，玩家可以二人合作破關。
可選擇不同角色進行遊戲，每一位角色都擁有不同的特性與專長。
獨眼龍
可愛的人物造型
俏皮生動的敵物
小M
可享受雙人同樂
豐富多變的場景
龍愛科技有限公司
LONA SOFT TECHNOLOGY CO. LTD
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL (04)2310-7066 FAX (04)2310-7068
網址 http //www lonaisoft com tw
© NAOKI YOKOUCHI・KODANSHA・PUBLIC & BASIC
LICENSED BY ANIMATION INTERNATIONAL LTD
軟體世界

美少女們又回來了！

天使帝國 III

ANGEL EMPIRE

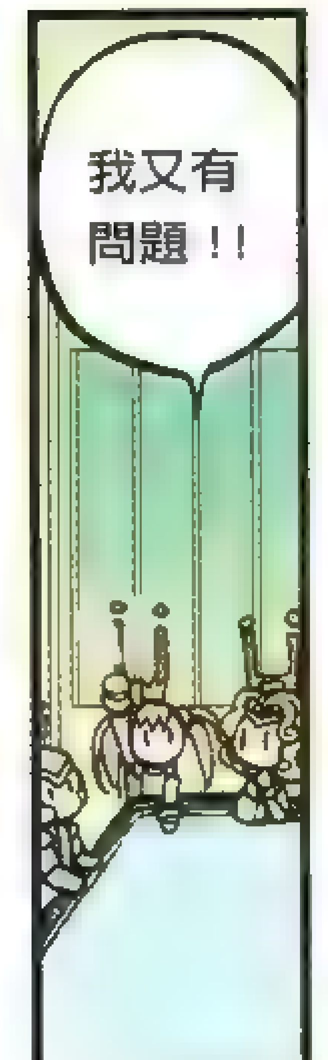




最強遊戲修改工具
誕生
GM8嶄新功能：
機械碼追蹤
透過它搜尋出來的位址，不會因為電腦重新啟動而改變位址（解決金手指鎖定之問題），並且提供有如除錯器般強而準確的功能；更可透過機械碼特性，修改遊戲的行為！
功能究極強化：
Game Master Plus 3
結構式位址表格
狀態欄搜尋法
無限個金手指位置支援
無限個搜尋任務支援
支援兩部電腦的修改法
可中斷的搜尋功能
暫停遊戲執行
新修改熱鍵功能
支援電腦自動關機或睡眠
Game Master 8
遊戲修改大師
精訊資訊有限公司
TEL: 02-2999-6883
© 2000 KINGFORMATION CO., LTD.
www.kingformation.com.tw

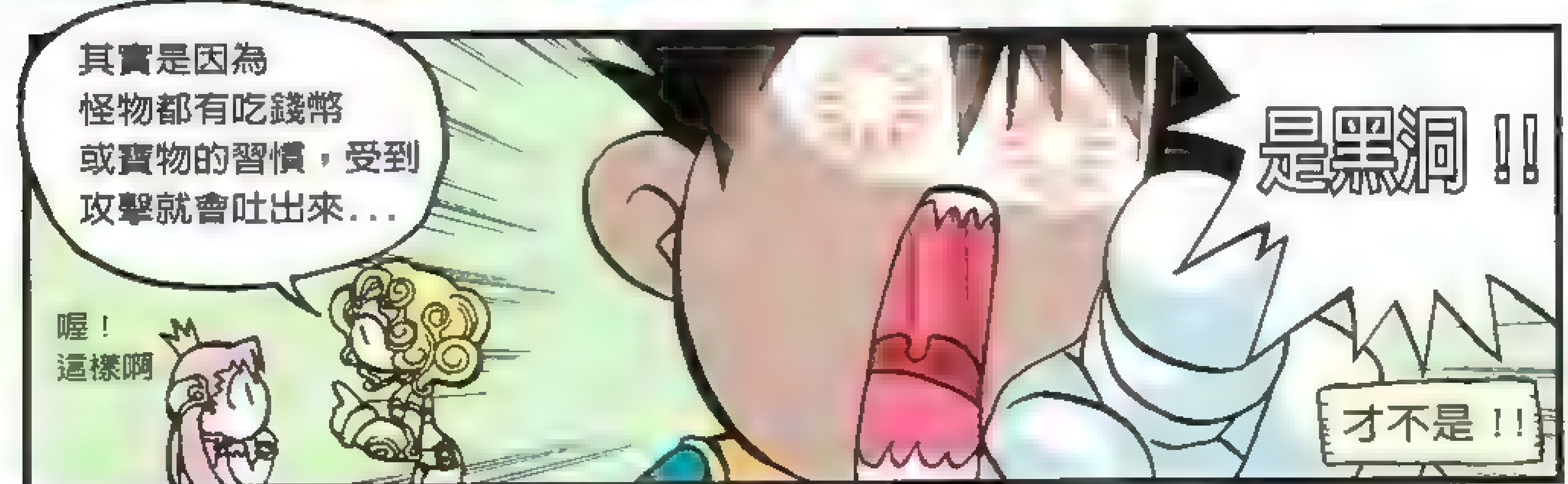


遊戲向上委員會









遊戲向上委員會評議護照

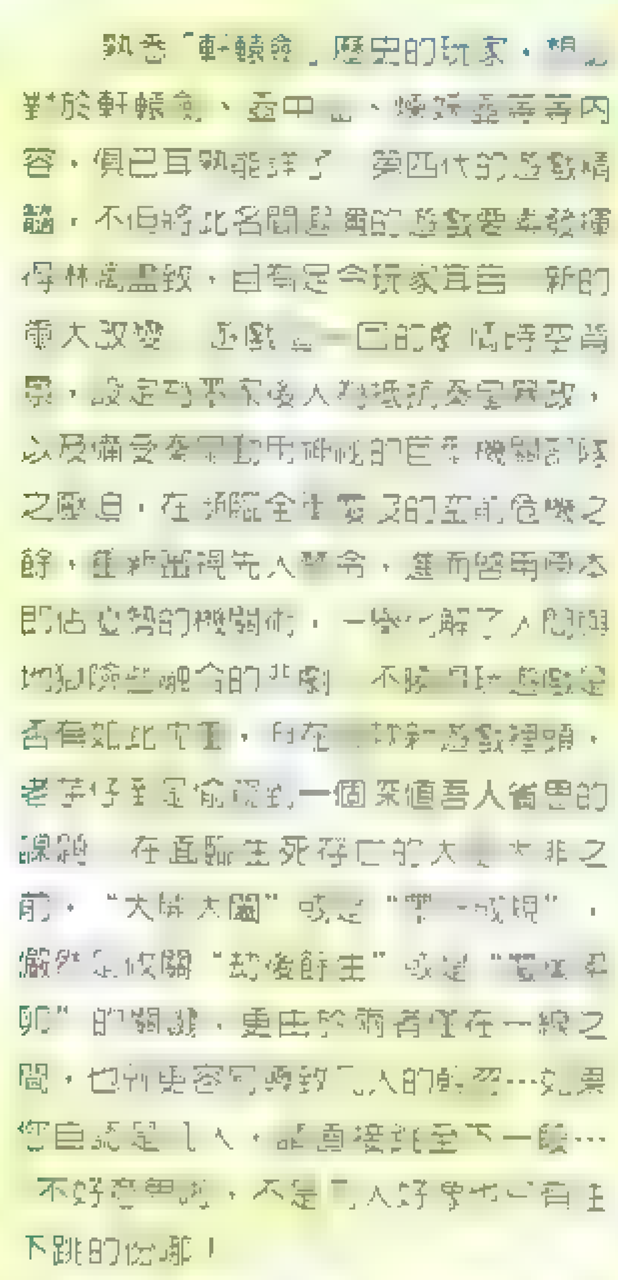
委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

alex.she…@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

軒轅劍肆



放眼中文遊戲近代史，但凡未曾親炙「軒轅劍」系列遊戲的朋友，吾人委實難以將之歸類為正宗的玩家。如果您跟老芋仔一樣，曾經無怨無悔的陪著這一系列遊戲逐漸成長茁壯，諒可體會老芋仔這一番少有的感性表白：忝為「遊戲人」一份子，老芋仔心裡其實是百感交集到不行，儘管馬齒徒增到不易動情（對女人除外）的境界，卻也忍不住要大敲鍵盤美言幾句。

熟悉「軒轅劍」歷史的玩家，相信對於軒轅劍、酒中仙、慎獨齋等等內容，俱已耳熟能詳了。第四代的遊戲精髓，不但將此名聞遐邇的遊戲要素發揮得淋漓盡致，自有足令玩家耳目一新的重大改變。遊戲[illegible]的時空背景，設定到墨家後人對抗秦皇暴政，以及備受秦王重用的[illegible]機關術之[illegible]，在瀕臨全面覆滅的空前危機之餘，重新審視先人警言，進而質疑原本即佔優勢的機關術，一步步了解人與[illegible]的悲劇。不論[illegible]遊戲是否有如此厚重，但在[illegible]遊戲裡頭，老芋仔至少會發現一個深值吾人省思的課題：在直臨生死存亡的大是大非之前，"大我大國"或是"[illegible]"，徹底[illegible]攸關"劫後餘生"或是"[illegible]"的關鍵，更由於兩者僅在一線之間，也就更容易導致[illegible]人的[illegible]…如果您自認是[illegible]人，請直接跳至下一段…不好意思啦，不是[illegible]人好奇也可自主下跳的啦！

第四代的「軒轅劍」遊戲畫面，已步入「無GAME不3D」之林，除了可於360度環境改變視點以外，因應場景或劇情所需，[illegible]推遠、拉近的鏡頭伸縮改變。這項特點表現在[illegible]的戰鬥時刻裡，更能夠傳達[illegible]時的緊張刺激感。如同系列遊戲的歷史傳統，第四代的遊戲畫面，仍然充滿了典雅的水墨風格，尤以變化多端的戰鬥場景為甚。但因遊戲引擎的大幅翻新，在絕大部分的場景裡，尤其是多數頭疼的迷宮，視點死角也就成了玩家更感[illegible]的一層面，無論身處任何遊戲場景，隨時改變視點進行搜索，可不致有遺珠之憾。



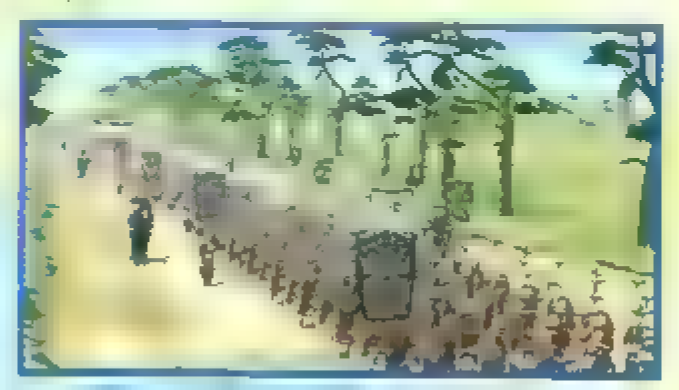


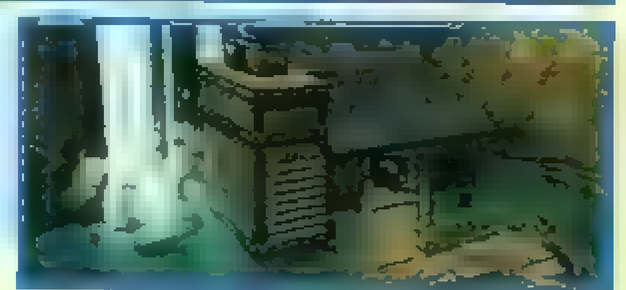
至於遊戲的戰鬥系統，老芋仔不免又要[illegible]一次大[illegible]。玩多了[illegible]以後，[illegible]遊戲的戰鬥，[illegible]不對就只是跟着[illegible]聲光[illegible]效果，同樣可[illegible]戰鬥的[illegible]，但[illegible]是能夠做到[illegible]，各式法術、絕招的呈現，[illegible]，[illegible]設計的招式多如過江之鯽，更是[illegible]了[illegible]。這一代的戰鬥系統，依然保存了一定難度的傳統，除非玩家是[illegible]，否則，若能善加運用諸如"五寶"、"連攜"等等額外的功能，自當更能領會戰鬥的樂趣所在。



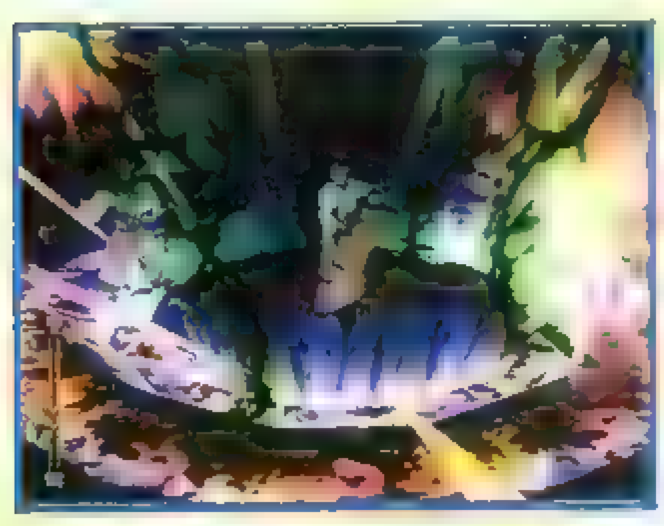


老芋仔個人對於這款遊戲最感窩心的部分，即在於全新開發出的天書系統。在天書世界裡頭，玩家可運用在遊戲中所取得的建材，適度建造各式屋宇以生產武器、道具、法寶等；而從事生產的怪物，則在戰鬥中可利用"收伏"功能納入天書居民。同樣的，怪物的等級越高，或是從事生產所必備的技能值越高，能夠製造出的東西也就更為高檔。而隨著天書功能的加強提高，玩家也可拆除原有屋舍，並改建為更高級的屋宇。屋舍的建造除了充滿"拼圖"樂趣以外，更是直接影響到主角在戰場上的戰鬥實力，如此環環相扣的設計手法，的確已收到出奇制勝的成效，玩家若能用心在此環節好生經營，對於主角的成長與戰鬥能力，確有相輔相成的效果。









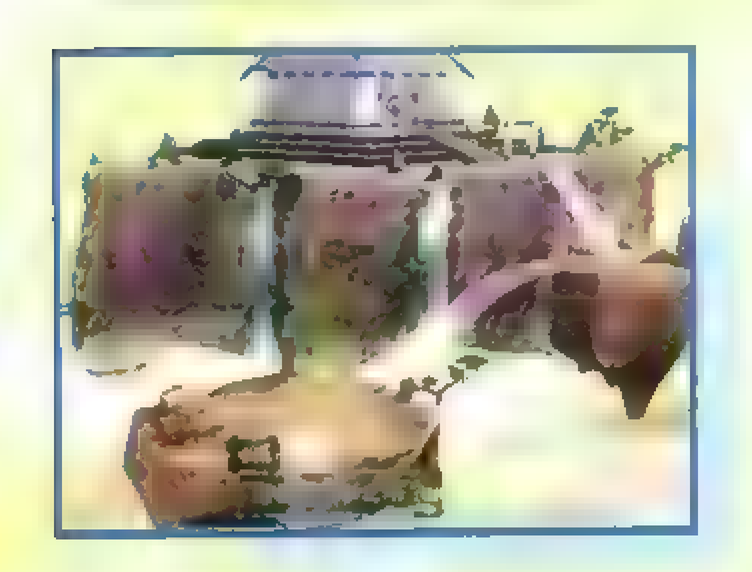
直言之，天書系統在遊戲中所扮演的角色，除了城鎮店舖所能提供的資源以外，等於是遊戲製作小組提供給玩家的一片開放天地，有本事的玩家盡可在此挖掘出遊戲隱含的諸多資源。她之所以在遊戲中顯得舉足輕重，原因在於和遊戲劇情緊密聯繫，非但不顯得突兀，反而成功的達到加分的效果。若與先期作品的「煉妖壺」功能相較，天書顯然是更為宏觀的進一步突破了。

至於隱藏在遊戲中，[illegible]性質的DOMO工作室，[illegible]DOMO幻境[illegible]，仍然發揮了讓玩家[illegible]的[illegible]功效，從中獲取的特殊道具當能滿足玩家的[illegible]。[illegible]一代遊戲在片尾動畫結束以後，存上最後的存檔，可以從天書中發現到一處新的地點玄昊宮，闖入之後[illegible]、撒[illegible]大巨頭展開對決，之後更能[illegible]在遊戲世界中繼續[illegible]，換句話說，遊戲的[illegible]，端視玩家自由取決了。這是一項值得嘉許的新鮮嘗試，老字號[illegible]「多元」的[illegible]

第三代的「軒轅劍」在美術上一直的表現方力是有目共睹的，而這遊戲的配樂也是締造[illegible]不可或缺的一大環節，背景音樂[illegible]華夏古風，并且[illegible]，[illegible]的老字[illegible]所[illegible]，[illegible]



自從下海製作遊戲以來，凡數十年（這可不是唬人的玩笑話），可嘆已有很長時間未曾如此這般的給它悸動過，很久不曾日以繼夜的認真玩遊戲，也很久未曾如此用心的經營戰鬥團隊，同樣的，也很久未曾在戰鬥中死得如此心甘情願……大宇DOMO小組的製作遊戲功力，在此又得到一個更新的驗證，「軒轅劍」的招牌依然有他獨到的著力點，製作小組使得越用力，所獲得的迴響自然也就可觀，[illegible]！

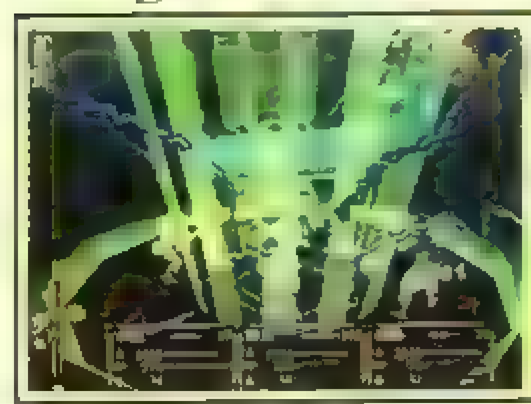






遊戲護照

GAME PASSPORT

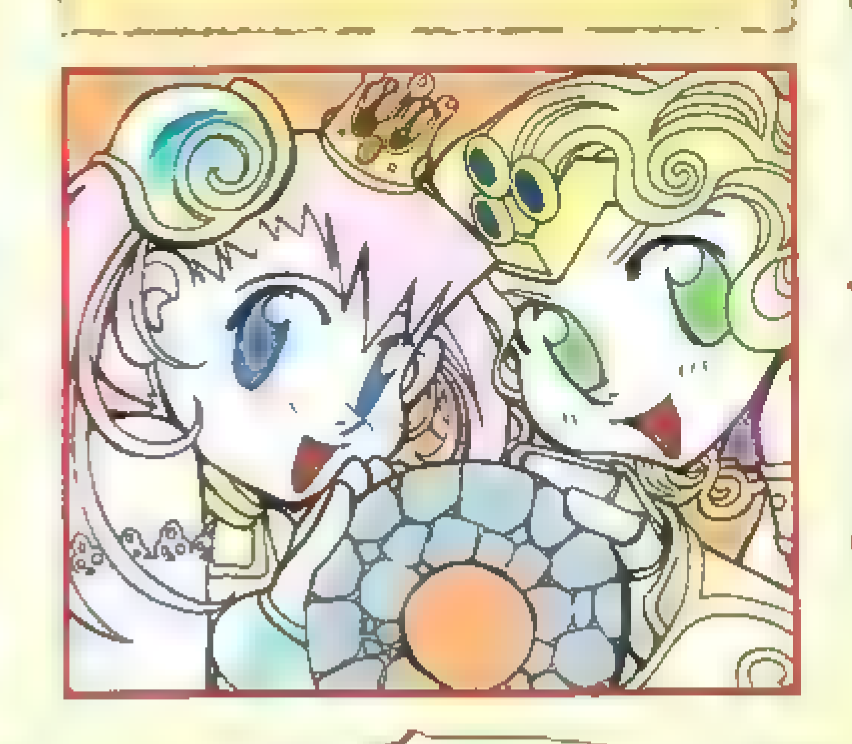


軒轅劍肆

[illegible]

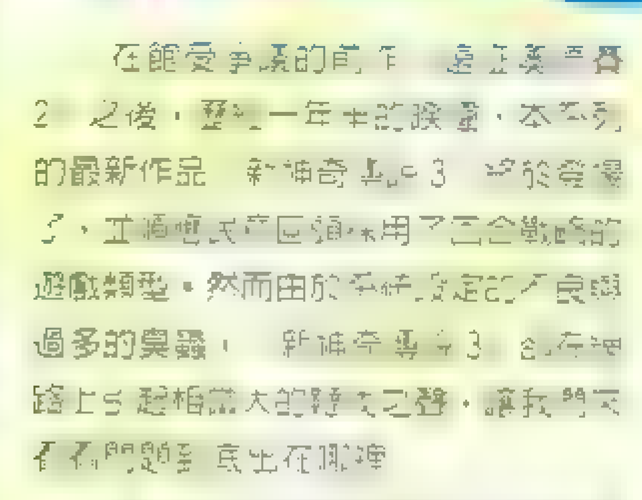
操作	視點轉換容易，指令簡潔有力；界面[illegible]。
耐玩度	天書系統經營富極大彈性。
劇情	劇情編排合理、緊湊，[illegible]
音效	配樂極富古風，[illegible]
畫面	畫面清新精緻，水墨風[illegible]

DOMO出品，遊戲有看頭，玩家有信心，足堪列入本土自製經典遊戲作品。



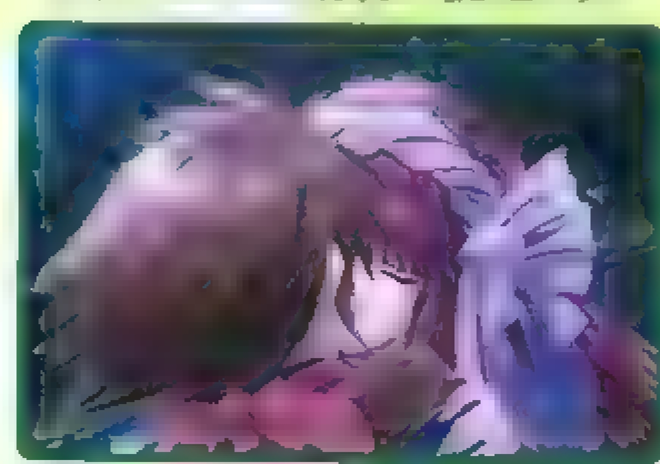
新神奇傳說3

神奇傳說系列一向是日商 TGL 的招牌作品，該系列從 1993 年的 DOS 時代的《遙遠之國物語》開始，到目前已經發行了十多款，在台灣的帝技爺如也曾經發行過六款，其中最為人稱道的莫過於《時空道標》了。該系列結合了名畫家山本和枝老師的人物設計、獨特的世界觀與簡明的操作方式，在台灣吸引了相當多喜愛日式風格遊戲的玩家，尤其是女性玩家們。



在飽受爭議的前作《遙遠之國物語2》之後，歷經一年半的[illegible]，本系列的最新作品《新神奇傳說3》終於登場了，[illegible]採用了[illegible]戰略的遊戲類型。然而由於系統設定的不良與過多的臭蟲，《新神奇傳說3》在[illegible]路上引起相當大的[illegible]之聲，讓我們來看看問題到底出在哪裡。

首先在《新神奇傳說3》的美術部分裡，我們看得出TGL對[illegible]的重視程度。首先大家最重視的角色人物設定，雖然山本和枝已經離開，但是TGL公司還是請來了[illegible]設定[illegible]的金田老師來擔任原畫與人物設定的工作。因此在[illegible]方面不但[illegible]維持了該公司一定的水準，路易王更是比較有金田老師的風格，[illegible]會參雜一些[illegible]效果的處理，[illegible]。不過一般的[illegible]與戰鬥畫面就不甚合格了，現在大部分同類型的遊戲都已經採用了更高的解析度，[illegible]的戰鬥魔法效果，[illegible]在《新神奇傳說3》裡都看不到。



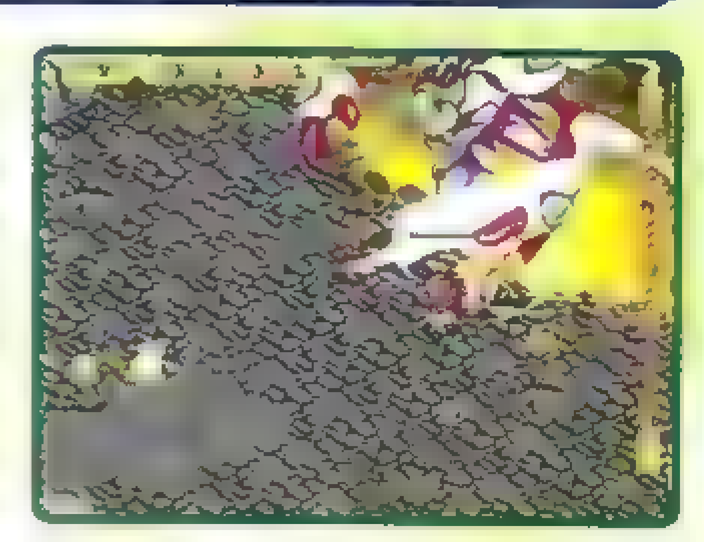


還有遊戲中的SD造型人物動作相當細膩，[illegible]彌補了畫面上的缺憾。

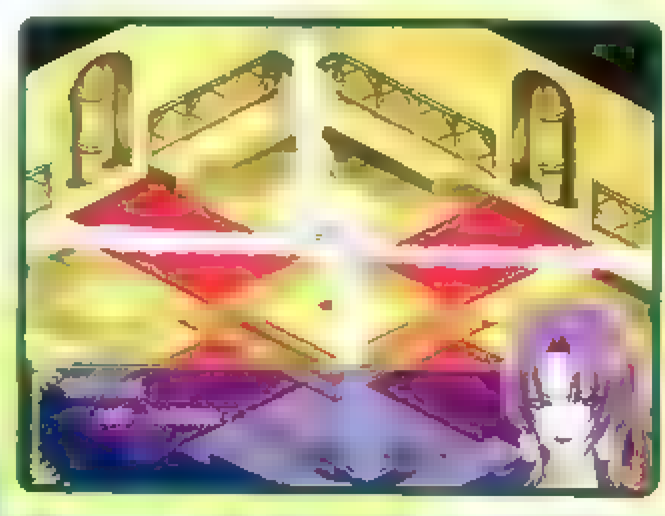
遊戲音樂[illegible]典老師來撰寫，[illegible]魔王[illegible]，[illegible]一首，不過至少[illegible]十分[illegible]，[illegible]所有的角色[illegible]，加上[illegible]老師的[illegible]，讓玩家[illegible]進入遊戲中。[illegible]主題曲「Wing My [illegible]」[illegible]，配合[illegible] 3D [illegible] ACTION [illegible]，讓人一進入遊戲[illegible]。

[illegible]《新神奇傳說3》的[illegible]方式[illegible]，[illegible]攻擊[illegible]「ST」[illegible]，[illegible]所有的角色[illegible]以展開攻擊，因此玩家可以藉由[illegible]改變[illegible]角色的攻擊次數，這種攻擊[illegible]方式可以提供玩家更多的資訊來決定戰術的應用，雖然[illegible]戰略遊戲[illegible]機器人大戰系列[illegible]了許多[illegible]，[illegible]了另一種[illegible]樂趣。





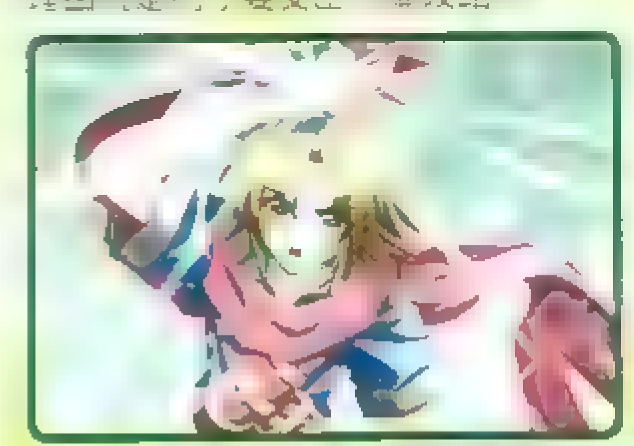
第二個系統是「EPB」，這也是各角色使用魔法或特技的能量來源，總共分為綠、黃、紅、藍四種元素，只要腳踏到該元素的地形就可以進行補充。這個系統的原始構想不錯，只是各元素的補充地形[illegible]存在著很大的不平均，如黃之元素幾乎到處都補得到，而其他元素有時都得經過長途跋涉[illegible]才有補充的機會。此外每場關卡一開始所有角色的元素值都是零的，除非使用增加元素值的物品，否則魔法系的角色根本就沒有勝算，造成特定元素的魔法師培養不易的情形，也間接增加了遊戲難度的不均。





遊戲界面在《新神奇傳說 3》裡可以說是一個敗筆，每場戰鬥中最常使用到的冥想、魔法與特技等動作必須進入第二個視窗才打得開，只會造成戰鬥時更大的不便。武器防具等商店的購買界面更是差勁，買賣都不是很方便，購買物品時你甚至不知道手邊物品的數量，這些過時的設定都時時會讓人懷疑是不是拿到多年前的作品。

最讓人無法忍受的是許多關卡不只有一場戰役，但中間都沒有儲存點的設計，也不能購買任何的道具，可能你連續打了七場，但最後一場失敗了，你就得重頭再來一次，而且中間所有的對話都無法一次跳過，每次重來時，光是按對話就會讓你按到食指抽筋。偏偏遊戲的難易平衡設計得很差，大部分的關卡都十分簡單，但少數艱難的關卡要過關擺明了是要靠運氣，比如與路克單挑的關卡，一旦不小心被凍結，又沒其他人給你解凍，結果當然是死路一條，只好乖乖的再從頭打一次。

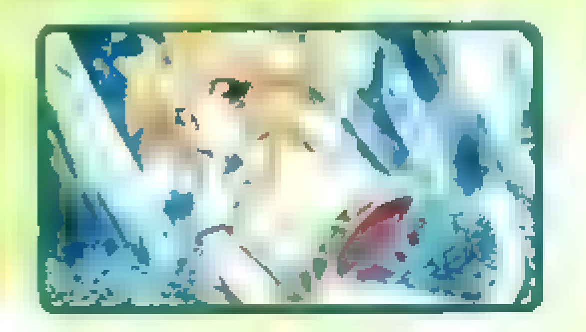


以上設定若是都還能讓人接受，但最好再加上三、五場[illegible]的 Bug，真的就是惡夢一場了。在遊戲過程中，不管進入商店、戰鬥結束、使用魔法，甚至對話中，你都有機會在切換中途突然被彈回 Windows，在 Windows XP 或 Windows 2000 系統尤甚，就算安裝了 1.02 的更新版也沒多大的改善（至於更新檔的下載不易與遊戲公司的網站速度就不用提了），這種現象就真的很令人髮指了。你只[illegible]的[illegible]在整理二三次艱苦的戰鬥後，程式不要給你突然[illegible]，遊戲[illegible]的品管讓路易王[illegible]了極點，光是第十一話路易王就打了六次，中間[illegible]了五次被打死以及[illegible]遊戲，整整花了一天的時間，唯一堅持下去的理由就是為了要[illegible]攻略。

當然面對一些不已不撓，花了錢不破遊戲死不甘心的硬底玩家，製作[illegible]還是提供了一些獎賞。在你第一次完成結束後可以進行存檔並得到一組密碼，憑這組密碼你可以到 TGL 的台灣網站下載本遊戲的番外篇並進行安裝。接著假如你願意再忍受一次遊戲的過程，並在第一次遊戲中四處蒐集一些特殊物品，集滿物品數[illegible]便可以進入番外篇所提供的六個隱藏關卡，並獲得屬於各角色的超強武器。當然這種在其他遊戲中也可以看到的隱藏模式的確可以延長遊戲的壽命，但前提是遊戲要真的好玩，不會讓玩家有挫折感，以本遊戲的不良設定與[illegible]並不符合這個條件。

在歷經千辛萬苦（包括為了這個遊戲重灌回 Windows 98）完成整個遊戲後，路易王深刻的感覺我們在這個類型的遊戲製作水準絕對已經不下於日本，實在沒有妄自菲薄的必要。希望 TGL 能多花一些心思在開發新書面引擎上，同樣的引擎和界面繼續沿用下去，只會砸了神奇傳說系列的招牌，並傷了玩家的心～。





遊戲護照

GAME PASSPORT



新神奇傳說三

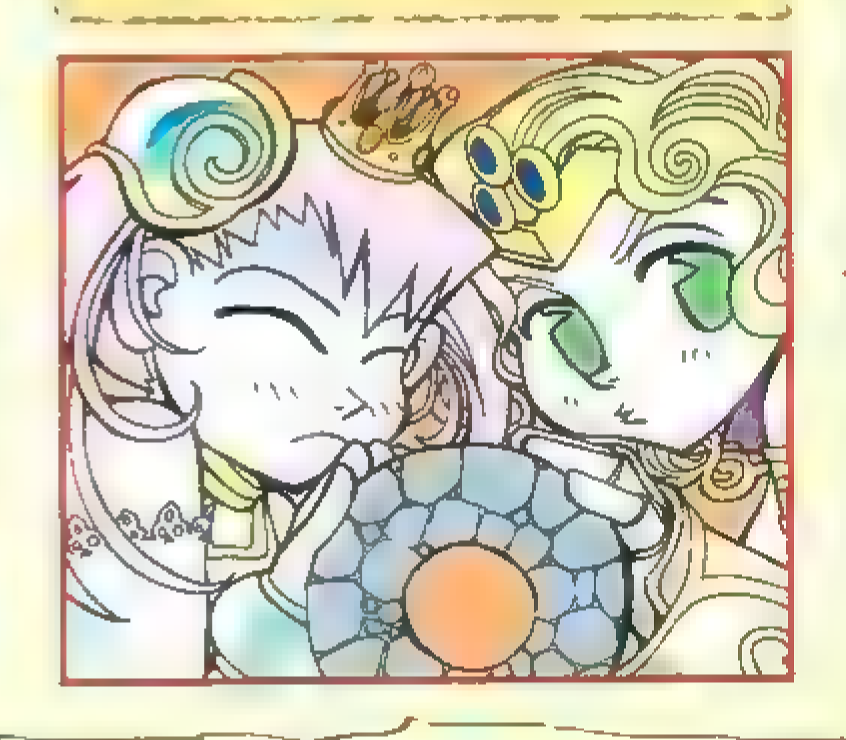
[illegible]

[illegible] TGL

[illegible]

操　作	操作界面尚可，[illegible]
耐玩度	儲存點與[illegible]
劇　情	劇情稍嫌老套，但對話安排頗佳，人物[illegible]
聲　效	全程支援語音，配音翻[illegible]一[illegible]
畫　面	畫面清新亮麗，[illegible]動人

完美的聲光效果，精彩的劇情語音，都被可人的遊戲儲存設定與不良的品管測試破壞殆盡，只推薦給有恆心毅力或者喜愛美形人物設定的玩家





— 聖騎士—飛天小白豬 —

大富翁六

正宗大富翁來了！大宇資訊知名作品系列「大富翁」，已經堂堂推出第六代！充滿溫馨、歡樂的氣氛，適合全家同樂；也是很多入門遊戲玩家第一選擇的「大富翁」，歷經十年的歲月，終於演變到現在　而由大陸研發人員製作的六代，有沒有繼承遊戲的精髓，並開創出自我的風格呢？相信很多人都很好奇……

這次安裝好要進入遊戲時，因為Loading的時間實在太長，小白豬差點睡著，不過進入畫面後，才稍稍安撫了我不平的小豬心。3D的畫面比前幾代都更加生動活潑，使得每一個角色的個性都更加鮮明，讓人覺得有很趣。再者，因為場景也是3D模型建構，所以玩家可以利用滑鼠將場景拉近拉遠，也可以左右旋轉角度，這也更母整體的表現更具臨場感，而且仔細觀察，你還可以看到每個角色及小神仙等，都會有自己的動作和表情，很可愛呢！不過，當小白豬第二次要進入遊戲時，本以為第二次Loading應該快些，才發現還是一樣慢，真是一個令人頭痛的大問題。

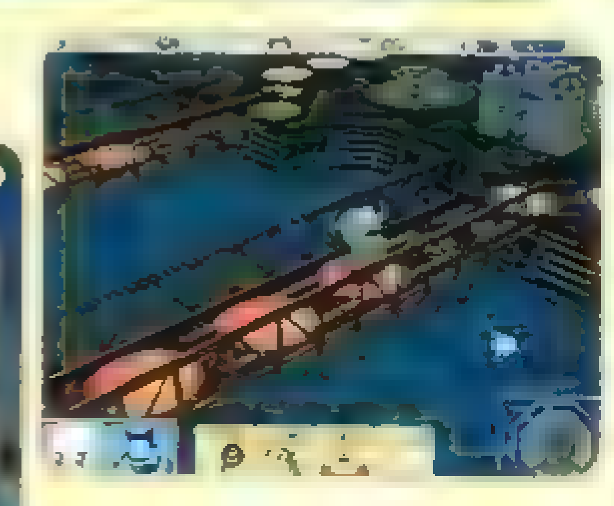
六代除了改進五代的缺點外，當然也新增了不少設定。場景有六個可供選擇，分別是埃及、日本、法國、中國、美國及未來世界。本次的遊戲中，採取即時和回合兩種模式，在即時制裡，還多增加一個地圖，供玩家用飛彈來互相攻擊，誰是最後的生存者誰就勝利。如果你不是心臟夠強，或是玩不慣速度太快或自顧自的進行遊戲，那小白豬勸你還是選擇傳統回合制模式，這樣較能慢慢享受擲骰子、買房子的樂趣，而且也不會手忙腳亂，忘了自己在做什麼。小白豬自己也還是喜歡傳統回合制的方式，不然在即時制裡的戰役，怪無聊的，而且一個不注意，土地就被佔光了……

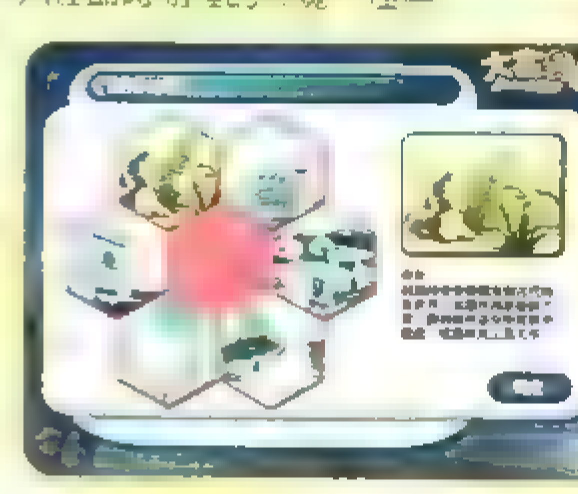
道具、神明及卡片的設計，一直是「大富翁」系列的一大特色，這一次則通通變成卡片讓玩家使用，而且，卡片還限制了一次只能擁有5張，意思就是，如果你不掌握時機趕快用掉，如果再得到新的卡片，就只有丟掉的份囉！小白豬個人覺得這樣的設計很不錯，不會讓玩家有「擁卡自重」的機會，但是如果能夠讓玩家自己選擇要留下來的卡片，相信會更有彈性！另外，這次的小神仙，不只可以到神仙管理局買，還可以用請神卡請一個來供。不過，如果想讓他們發揮功用，就要常常餵食，讓他們增加MP值，等累積到一定程度，就可以發揮他們的功效了！在那麼多的神仙裡，小白豬最愛的還是小土神，用他來佔領那種已經蓋得滿滿房子的土地，就是過癮了！











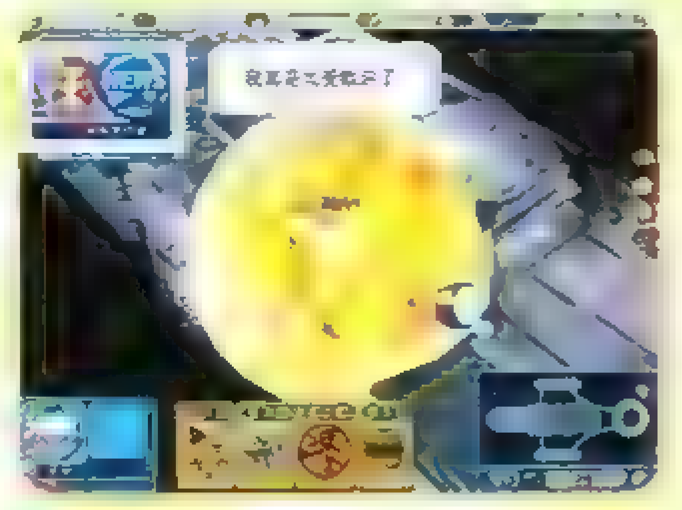
這次的遊戲中，還有一個特殊的組合卡設計，就是只要玩家拿到「寶石卡」，就可以和任何紅色的卡組合，增加其威力。只要玩過「大富翁」系列的玩家都知道，像財神、土神、天使等等，這類神仙的好用之處，所以，只要稍動動腦筋，將免費卡和寶石卡組合，就可以得到財神卡；購地卡和寶石卡組合，就是土神卡；升級卡和寶石卡便成了天使卡……（其它還有很多組合，不在此多做介紹，大家可以看看說明書裡就有喔～）把自己想要的卡片製造出來後，利用複製卡多做幾張，可是妙用無窮呢！除了卡片的組合外，小白豬另一個最喜歡的方式，就是利用紅卡和黑卡來操縱股市，加倍自己的財富。利用黑卡將自己要買的股票降到最低，然後儘可能購入，再用紅卡讓它漲到最高點，再全額賣出，看到財富瞬間成長，就是小白豬最高興的事啦！呵呵呵～～



在大富翁裡另一個令人著迷的，就是它有趣多樣的角色設計。這次六代中，有很多是玩家票選非常受歡迎的角色，每個都有各自的造型，還有各自的個性和口頭禪。在遊戲進行當中，聽到此起彼落的講話聲，有時真的是好氣又好笑耶！明明快破產了，付地租的時候還丟下一句「小意思！」，真的是令小白豬哭笑不得。這次的小遊戲種類不多，「射氣球」和「接金幣」能夠得到點券；另外，還有拉霸和目前流行的樂透彩，運氣好就可以得到現金，一夜致富，不過小白豬還是偏好運動一下，接接金幣和射射氣球，因為一進到小遊戲裡，配合音樂的節奏，整個人都活了起來，手也跟著快速動了起來，挺好玩的。

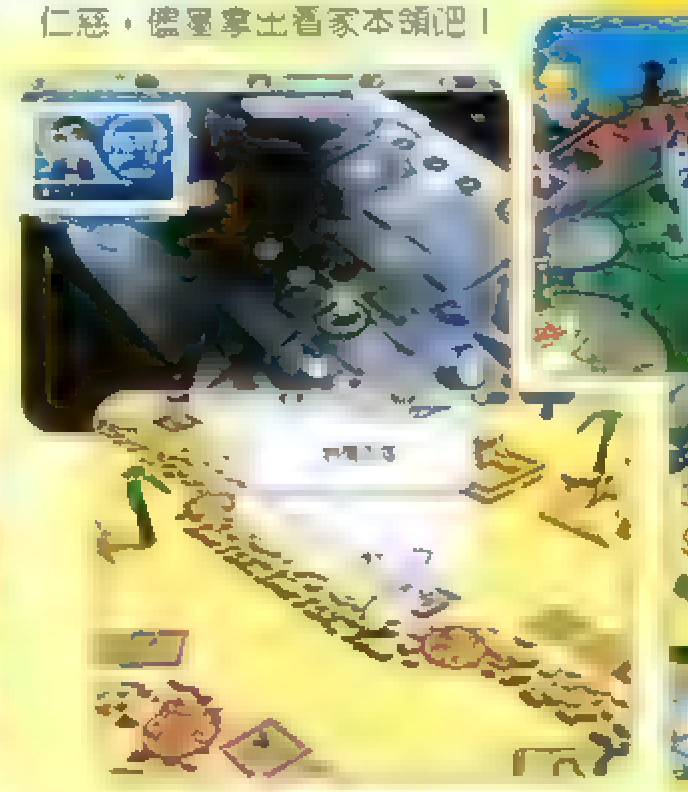
其它方面的設計像是房地產方面，有工廠、住宅、商店可以增建。不過，小白豬覺得最有趣的要算是改建卡這個功能了，玩家可以改建出9種特殊建築物，像是發電廠可以補充小神仙的





魔力，而研究所可以研究遊戲的種種卡片，連鎖店則可以依照自己連鎖數來向對手收錢……不過，要小心這些改建的建物，最容易引起對手注意，一個不小心，就會被攻擊。對了！如果時間不太多，想玩個刺激的話，小白豬建議可以選擇即時制裡，用飛彈互相攻擊的地圖，保證緊張又刺激，不過，可別太仁慈，儘量拿出看家本領吧！

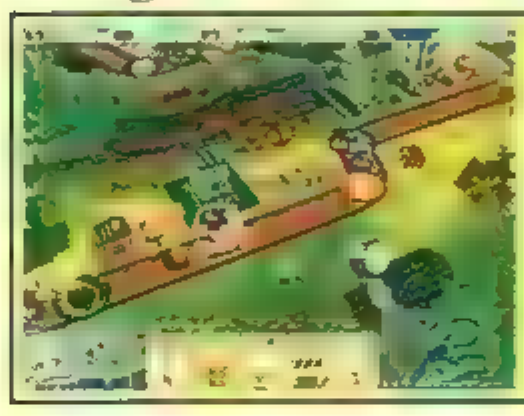
整體而言，這次六代的各項設計都在一定水準之上，不過，小白豬在這還是忍不住要再抱怨一下，Loading時間實在是太...太長了，小白豬一度以為是自己的電腦當機了，被嚇出了好多冷汗。另外，雖然地圖多達六張，不過每一個的版圖都有點太小，大概沒多久就可以走個兩趟，遊戲進行很快就從購地期，進入罰款期了，這時候就只能靠各式各樣的卡片及賺錢撇步來擊敗對手。但因為地圖不會太大的緣故，要讓對手破產就不是那麼難，或是那麼久的事。這大概是製作公司為了玩家健康的因素，不要讓玩家在電腦面前坐太久，可以很快地就起來走動走動休息一下，準備下一場全新競賽的開始。





遊戲護照

GAME PASSPORT



大富翁 六

設計公司 大宇資訊

發行公司 大宇資訊

遊戲類型 益智

操作 只要用滑鼠一點，骰子就會丟出，非常方便！

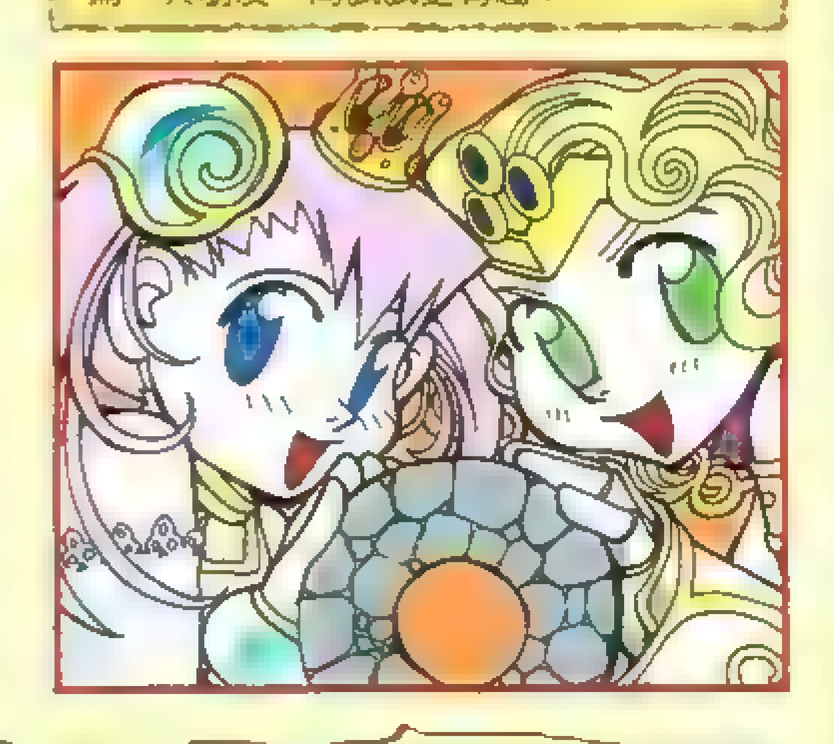
耐玩度 適合全家大小同樂，玩幾遍都不會覺得厭煩

劇情 這類遊戲如果要談劇情，就不像是大富翁系列的遊戲了！

音效 在遊戲進行中，聽到此起彼落的講話聲，感覺還不錯！

畫面 3D的畫面讓每個角色造型更加生動活潑。

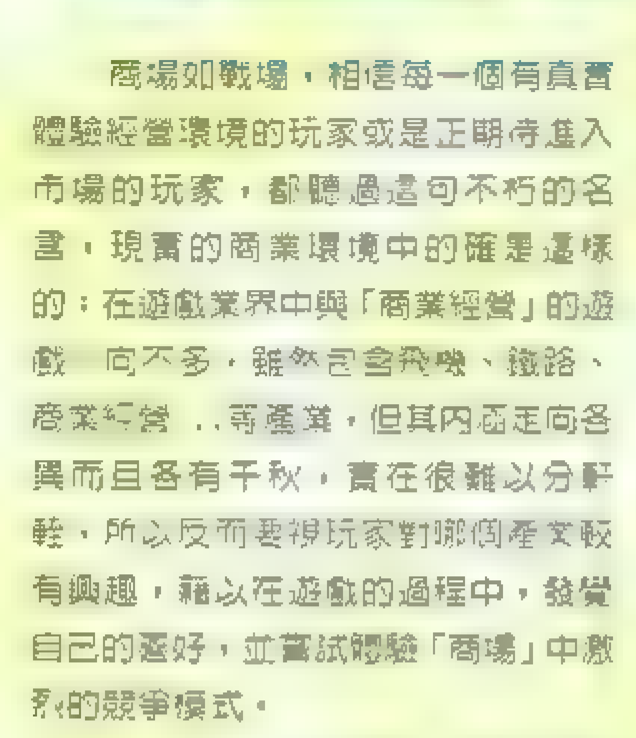
歷經了十年歲月，進化到第六代的「大富翁」，每一代或多或少都超越了前代；而這款陪伴著很多人成長的遊戲，在遊戲性與魅力上依然不減，小白豬大力推薦，與朋友一同試試更有趣！





商業帝國

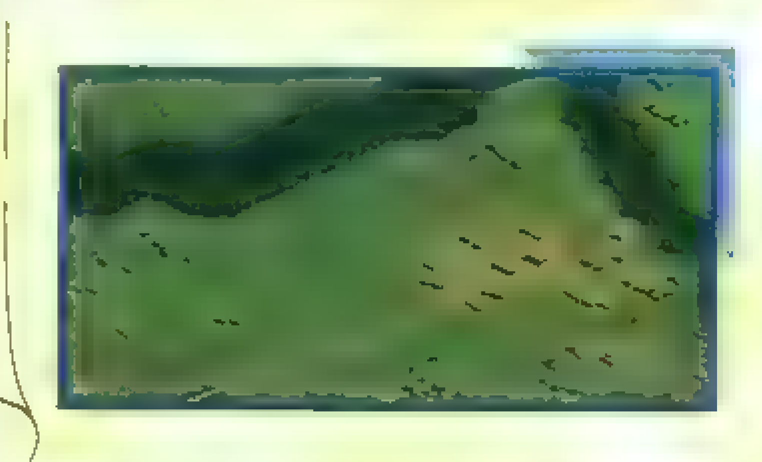
在現在即時戰略、線上遊戲、模擬動作等遊戲充斥的遊戲環境中，像「商業帝國」這樣純商業策略經營的遊戲實屬難得，玩家不妨試著以靈敏精幹的商業策略，在遊戲過程中擊敗其他自許商業菁英的玩家，來一場世紀的「腦力」對決。

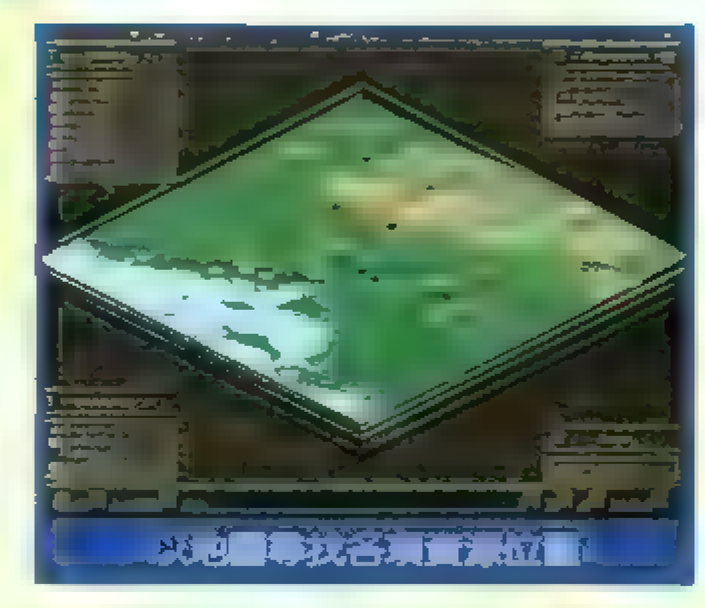


商場如戰場，相信每一個有真實體驗經營環境的玩家或是正期待進入市場的玩家，都聽過這句不朽的名言，現實的商業環境中的確是這樣的；在遊戲業界中與「商業經營」的遊戲一向不多，雖然已含飛機、鐵路、商業經營……等產業，但其內涵走向各異而且各有千秋，實在很難以分軒輊，所以反而要視玩家對哪個產業較有興趣，藉以在遊戲的過程中，發覺自己的喜好，並嘗試體驗「商場」中激烈的競爭模式。

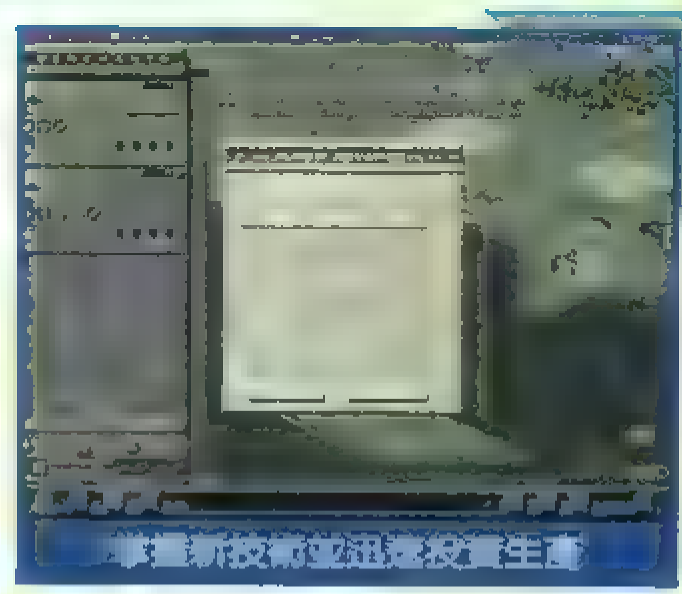
「商業帝國」裡的遊戲劇情比起其他遊戲的劇情模式要多上許多，總共15個劇情模式可以供玩家作選擇，而這15個劇情的歷史，將跨越世界4000年的歷史，從人類文明蠻沌未開時期、文明發源的印度河域一直到中古世紀的中國及近代19世紀工業化的歐洲等，隨者不同文化的發展都有可能是你進行遊戲場景之一，而不同文化的建築風格、商業種類迥異，玩家想像的空間相當大。

在遊戲中所設定的15個劇情，玩家都將操控一個貿易商家族，並幫助他們賺取大筆大筆的利潤並達到壟斷的境界，利用每一個劇情中所能獲得的不同資源，針對市場和居民對於商品需求做供給，就可能一夕致富成為商業大王，建立屬於玩家的商業帝國。





以地圖尋找各項資源位置

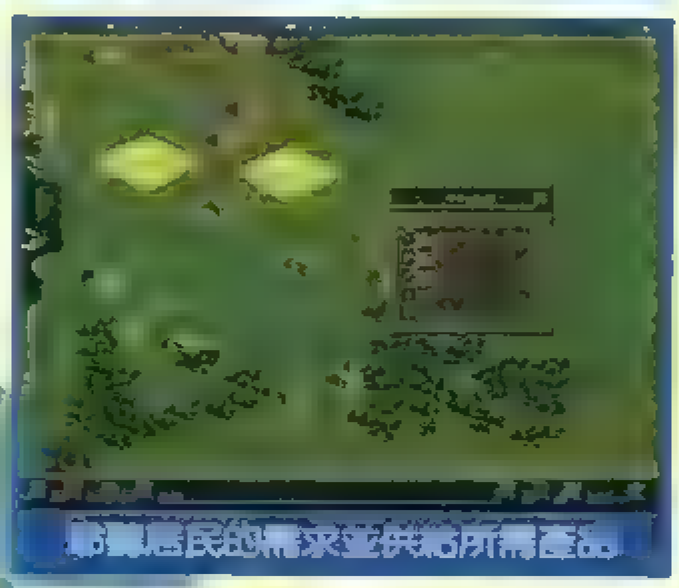


掌握新技術並迅速投資生產

遊戲的基礎建立在各劇情模式的歷史中，因此該各種族商品特色與居民需求，將影響遊戲的變化與難度。

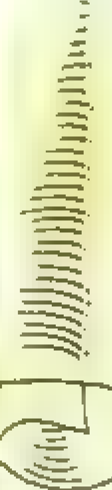
儘管每一處市場所能獲得的資源、科技和所處的環境的地理特色都是獨特相異的，而資源的發覺與科技發展都是按步就班所產生，因此掌握到快速精闢的情報及居民需求，將左右玩家貿易成功的關鍵，所以「情報」決定玩家是否能領先群雄。以客觀立場來看在「商業帝國」中，良好的將「情報」與「地圖」功能相結合，玩家不僅可以很迅速掌握到市場的情報，還可以藉由「地圖」熟悉自己的地理位置與特色，資源產地與工匠技術的位置，結合眾多資訊玩家就可以迅速建立出自己的商業版圖。

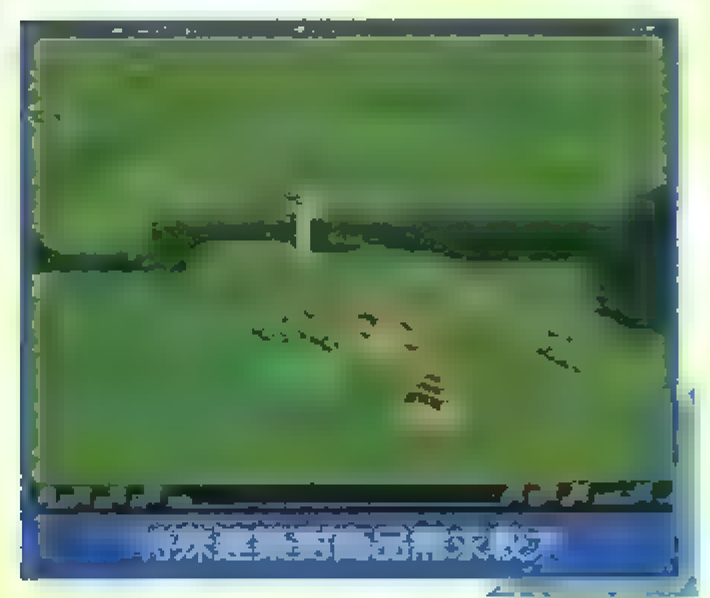
不過就算如此，玩家距離「成功人士」尚有多步之遙，消費者、居民的支持才是整個遊戲的關鍵，密切注意居民的需求，調整商品供給與需求的比例，而且不僅只是商品往來，還包含了商品開發，筆者非常認同「商業帝國」在商品的設置，商品包含日常生活品、奢侈品及軍火武器等三類，而每一種商品的開發，也包含科技的發展，因此玩家一定要先盯緊掌握科技的資訊，並投入開發資金與商品設計，遊戲設定相當完善，比坊間其他遊戲更有特色。



配合居民的需求並供給所需產品

用「循序漸進」來形容是筆者對玩家的建議，「商業帝國」對於一般玩家，顯得有些許難度，撇除遊戲目前是英文版外，最難的莫過於商品的調整與資金的運用，玩家不可能一味的建設與投資，因為初期資金取得有限，真正收入是後期玩家經商所得來累積的財富，一但有虧損就得立即反應，否則市場價格一但失衡，想要重新調整就不是玩家可以控制的。遊戲中雖然有簡易的訓練模式（建議學習），尚不足以將精髓表現出來。「商業帝國」最困難就在劇情初期的經營，因為沒有將路線產品規劃好，玩家很難再繼續經營下去，許多玩家最容易因為初期經營不順，而產生失敗放棄的感覺，其實是相當可惜，畢竟實際商場的經營模式要比「商業帝國」難上百倍，如果因為一點點挫折就打退堂鼓，反而失去了遊戲的本意。





[illegible]

「商業帝國」較讓筆者失落的，莫過於缺少「股票」的操控，缺少這項功能玩家要累積財富，，就顯得較為困難，因為賺的都是辛苦錢，想要靠投資一夜致富的希望，是沒有可能的。或許因為遊戲橫跨歷史年代較長，難以設定「股市」等投資的模式，對於喜愛這方面的玩家，可以說是唯一的缺憾。

不過逆向思考，就可以體會作者群當初設定的苦心，在擁有諸多商品組合的環境中，玩家如果不先好好扮演「貿易商」的本分，熟悉經商的過程與運輸規劃，如何能累積財富呢？「商業帝國」較不同於其它系列的設定，在於居民的遷入遷出與生活品質無關，而是取決於生活物資的取向與物價的高低，遊戲不會侷限玩家設置的類型，玩家必須考慮到是重視「市場導向」或是「原料導向」，並規劃整個運輸線路，使商品流通快速。

遊戲在「畫面」與「音效」的呈現，其實主導許多玩家整體的樂趣，「商業帝國」在畫面的處理上相當用心，尤其在建築物的設計與表現，完全呈現該歷史時期所能擁有的風格與建築設計，總共200種以上的建築設計，就可以知道遊戲設計用心。雖然玩家面對的遊戲畫面變化不大，不過隨著時代進步建築種類越多，遊戲畫面就顯得有趣生動多了

相較於遊戲的畫面，音樂音效的表現就有點平常，雖然配合各種族有不同的配樂，不過風格有限音樂變化不大，比起建築物的設定，就顯得有些單調，好在遊戲的重心在於「經商」而非視覺與聽覺，因此對遊戲的影響不若想像中的大。

一個遊戲最終吸引人的不外乎是破關或是評比總積分，對玩家而言遊戲的過程外，結果還是相當重要的「商業帝國」以積分作為評比，記錄會予以保留，同時累積遊戲中15個劇情裡所獲得分數，累計至玩家的總分裡並給予頭銜，因此各位玩家你是一個財產滿貫的超級商人抑或是走販」之呢？那就努力向前衝吧！

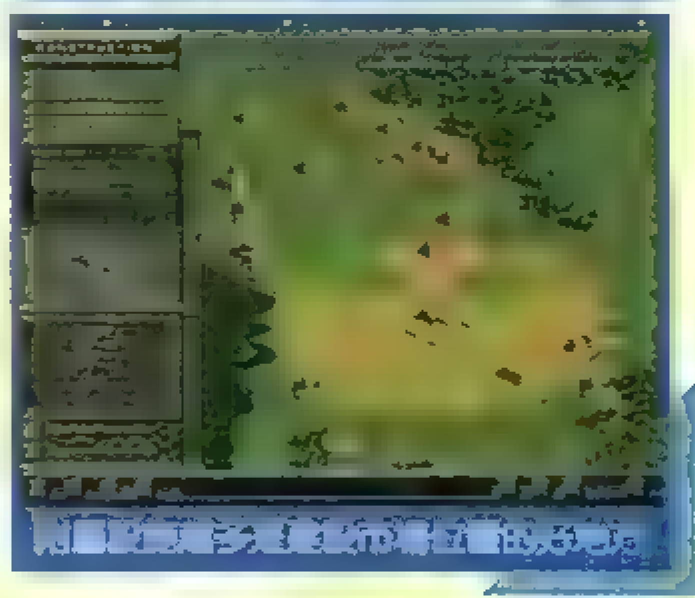




新手上路的最佳指導模式



眾多劇情模式供玩家選擇



[illegible]

遊戲護照

GAME PASSPORT



商業帝國

操作 指令須靠滑鼠不停的修正數量，建議多熟悉再去經營遊戲。

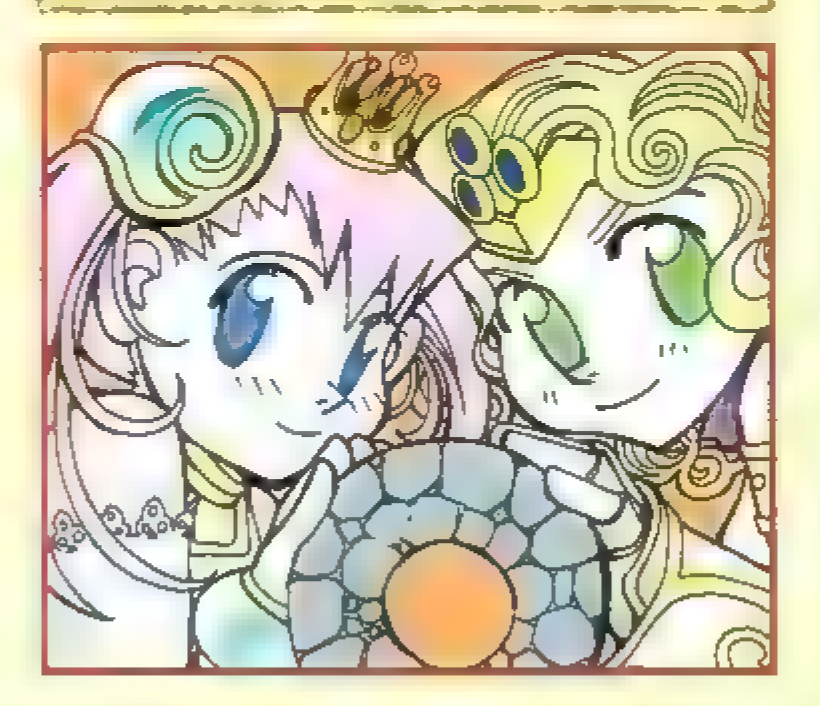
耐玩度 自己就是最大的對手，不同的對手會有計策及更多樂趣。

劇情 將商業帶入歷史劇情中，體驗文明興起科技發展歷程。

音效 因應種族及地域而有不同的變化，但選擇還是有限。

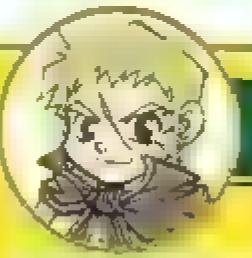
畫面 精緻考究的建築搭配實際的外形，重視歷史真實性。

多樣的劇情搭配歷史的縮影再加上精彩的商業經營，「商業帝國」就是個讓玩家體驗「一妻再變」的經營遊戲，雖然缺少爾虞我詐的計策，但扮演務實的貿易家才能凸顯玩家的智慧與經營手段，推薦給「想成功」的各位玩家。





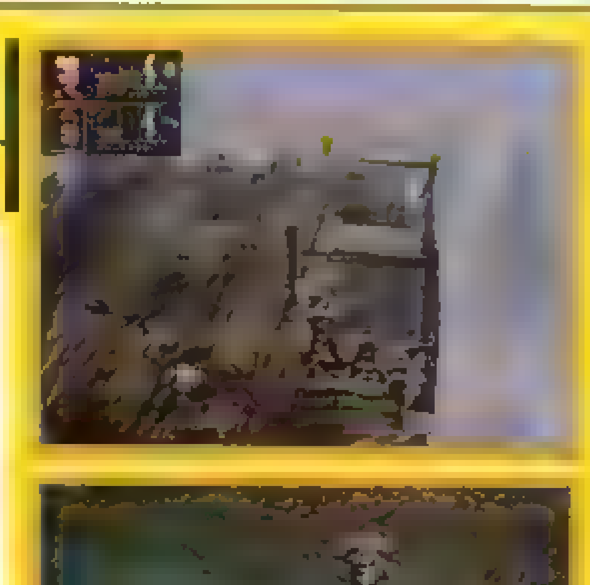
請選擇最近出版的遊戲，文章字數 100-500 字之間，寄到 serena@swm.com.tw 這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、地址、電話喔！

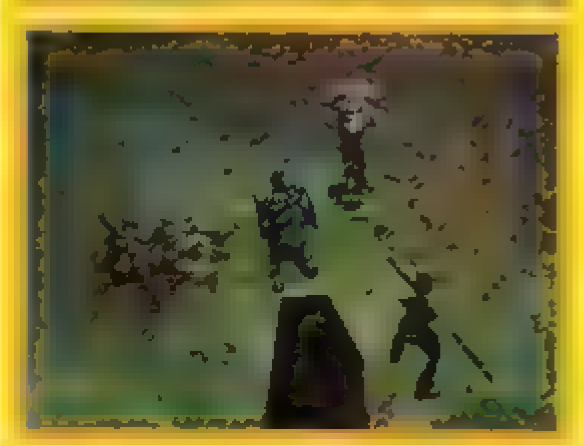


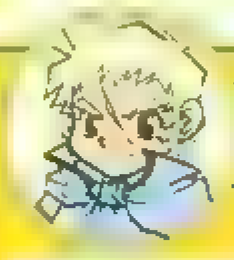
末日危城試玩版

●金幣：200S　●經驗值：2 P　●戰士：崇邑

這款遊戲是由微軟所推出，所以售價也是頂級的，真是令人吃不消啊！所以只好玩試玩版過過乾癮。遊戲是以 3D 的畫面呈現，原本以為我的 400MHZ 的 CPU 會玩得很吃力，想不到玩起來還挺順的，還要歸功於可以調整畫面精細度的設定，唯一的遺憾是無法看到最精細的畫面，戰鬥武器分為近距離、遠距離、自然魔法及攻擊魔法 4 種類型，讓整個遊戲出現更大的變化性，玩家也不必如一般 RPG 遊戲只能使用同一種武器類型的限制，可以自由使用想用的武器，真是個不錯的設計，雖然試玩版的音效和畫面都有刪減，但表現得都可圈可點，遊戲中也有不少支線劇情等你去執行，也有一些隱密的地方，要睜大眼睛去找，因為有好東東，當然這款遊戲也少不了連線對戰，這款遊戲真的很棒，推薦給喜愛暗黑破壞神的玩家們。







魔法門之英雄無敵 4

●金幣：200S　●經驗值：20P　●戰士：shafon

從英雄無敵 2 代時，我就非常喜愛這套遊戲，於是4月4日就去排首賣會，買回來後當然給它馬上玩。和前幾代中一樣，在英雄無敵四中，必須建立一個強大的城鎮以及由英雄領導的幻想生物軍，而擁有卓越的英雄人物，都是不可或缺的重要元素。英雄無敵四包含 7 個截然不同的單人劇情，竟然還有地圖編輯器，使我更覺得這套遊戲物超所值。

玩到後，便覺得遊戲的 3D 畫面和戰鬥實在是一大進步，首先它終於改了畫面了，聽說是因為製作小組被罵了，所以改了，在六個種族的家園上，的確有很大很大的進步，如死靈的家園，在半夜玩的時候真的會讓人覺得陰森。而戰鬥也一改前三代的毛病，如現在我用 300 多隻死靈攻打5隻天使，對方就再也不會看起來完全的無傷害，而是有可能把2到3隻的天使打死的，而且英雄無敵 4 有把各個種族都做好一定的調整如、食人魔法師可以放嗜血術，而精靈們更可以擁有魔法書，來幫助英雄們。再來遊戲有個最大最大的改變，就是英雄們可以對打了，以及英雄們有11種的啟始職業，而且還有進階級的喔！還有商隊是非常好用的東西，可以幫你有效調動部隊跟從野外營地徵兵。

不過有點美中不足的地方是音樂和音效根本跟2、3代一樣，不過可能有混音編曲，所以我還覺得蠻讚的喔！以及遊戲有時會不小心給你當機一下...　(讓人覺得無力)

就整體而言，它算是英雄無敵系列中很好的了，我給予85分，不知各位覺得如何呢？





聖女之歌

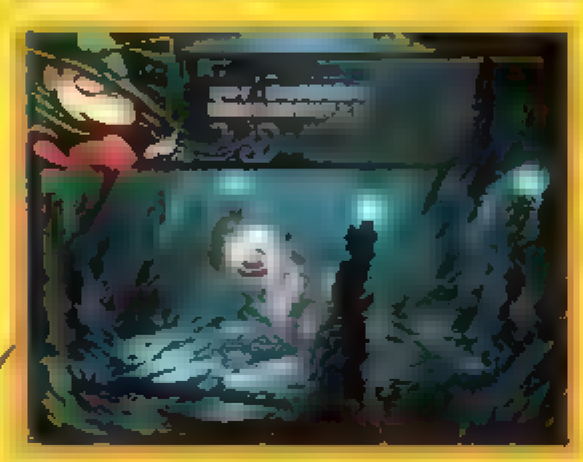
●金幣：` S ●經驗值： P ●戰士：神寵

剛拿到聖女之歌時（真的是超感激某某大人的說），我就很快的在電腦安裝，這款從開始打廣告時就一直期待著，不知讓我等多久了！剛執行遊戲時，真的有一種說不來的喜悅，雖然配備很高，但裡面的內容和畫質果然有比守二進步多了，不過劇情還是較短！（因為風雷要把9部的劇情分成3代）

我花了10小時的時間把它破了，個人覺得整體上的表現還不錯，畫面真的是超棒的，當時內心有一種感觸，光影效果蠻好的；音樂方面也有配合著當時的劇情；最令我喜歡的就是劇情，這種感覺怎麼說呢？在第2章之後，那種傷感的心情就逐漸浮現，總之要靠玩家自己玩過一遍才感受得出來！

雖然我在網站有聽到一些人說操作和戰鬥模式跟守 一樣，但我認為聖女跟守二還是有差那！在操作方面，聖女有增加一種魔法盤的系統，這系統要配合主角角地圖和劇情上所獲的符石來組合魔法，聖女的世界中是要靠這些東東來幫主角們習得魔法，不然打起頭目來真的是很辛苦（我想網友說打不贏，應該是懶得合成魔法吧！），而且在劇情中也增加許多守二中沒有的小遊戲！在戰鬥方面，隊伍的陣列也要靠自己來安排，陣列的好壞對一場勝負的結果有很大的影響，尤其是包圍戰！還有許多呢，所以我覺得聖女實在是一部好作品，我建議大家可以玩玩看哨！我是 定會支持續作，畢竟我也超想看結局（嘿嘿，我只要有玩一代就會玩二代，有玩二代就會玩三代，這是我玩遊戲的原則）









龍狼傳之破凰之路

●金幣： S ●經驗值 P ●戰士：well

龍狼傳，改編自三國演義，由日本漫畫家上原義人所畫的，遊戲一開始的系統配備，讓人有點傷腦筋，主要是顯示卡和系統要求的問題，必需要16MB以上的顯示卡（如果你不夠的話，我想你也應該要換了吧！），而系統要Win98或2000，不過本人是用Win ME玩的，還蠻順的，而網路上也有人用Win XP玩，好像也還不錯，所以我想應該都可以吧！不過還是用98或2000來玩可能比較保險，當然我也不在此處打轉，我想只要是能夠執行，應該都不會有太大的問題。

而本遊戲基本上很忠於原作，在故事上大都沒有跑掉，而又在其劇情中加上三國的 些問題和主要及支線的任務，表現得還蠻不錯的，不過我想若是能夠增長其故事的長度（因為只有1到6集而已），會更加的好吧！

當然在遊戲中最重要的，也是最精彩的部分，就是戰鬥了，在RPG的戰鬥上再加上陣形，也是挺不錯的，在此發揮得很好，如果只要能好好的運用的話，在戰鬥時會更加的有利，當然在三國裡也是少不了計謀的，在這個部分也是表現得很不錯，展現得夠有氣勢、夠華麗，而絕技的部分，更是只能用讚來形容，不但華麗，而且也夠流暢，和漫畫不遑多讓、一氣呵成，如同動畫一般，而在志狼的"雲體風身"更是表現得很理想，因為如同漫畫裡所說的一樣，可以將所看過的招數給偷過來，所以可學的絕招很多，讓主角不再只會那幾招了，而是可以用別人的喔！



如果真的要挑剔的話，那大概就是人物的戰鬥畫面稍差，在3D的表現不是非常理想，精細度不夠高，而人物還是有一點點有稜有角的，不過我想應該還不至於會影響到玩家的興致。而在其他方面也是表現不俗，整體來講可是相當不錯的，所以讓本人在此介紹給大家參考參考吧！



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、萬王之王、軒轅ONLINE、神州、電獸爭霸、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和愛星的S幣，來稿請寄至 [illegible] 即可

有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義……)，文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

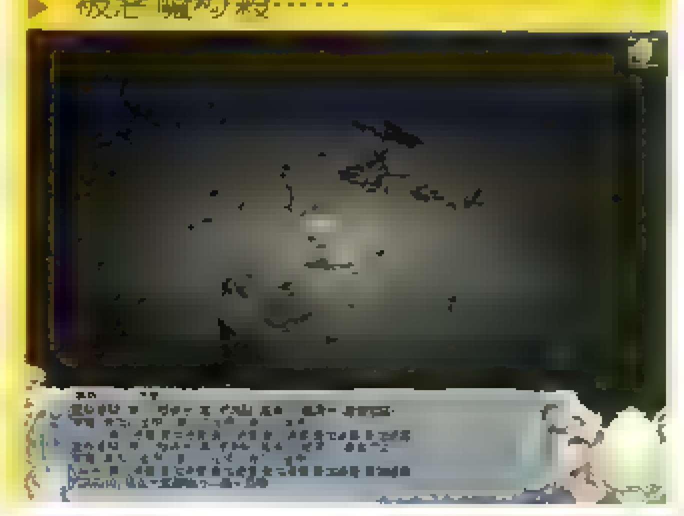
→ 強力徵求 [illegible] 及 [illegible] 的文章，不限期徵稿 ←

天堂

勇者/阿雷斯

一年前的惡魔

早在去年奇岩城剛開幕的時候，那時惡魔就已經存在的了，只不過要見他的手續可是有點繁雜，且主要的角色更不可能會為了見惡魔而幹這種傻事的。有些人可能已經知道所謂的手續是怎樣吧！沒錯的，就是下地獄去見惡魔。

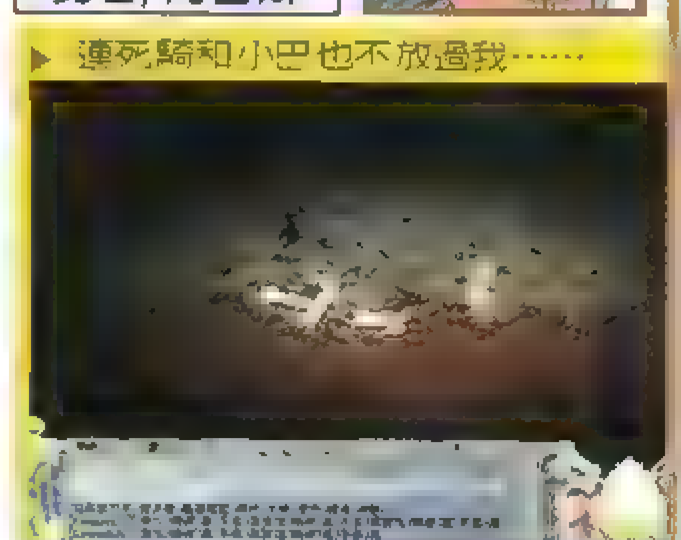


▶ 被惡魔秒殺……

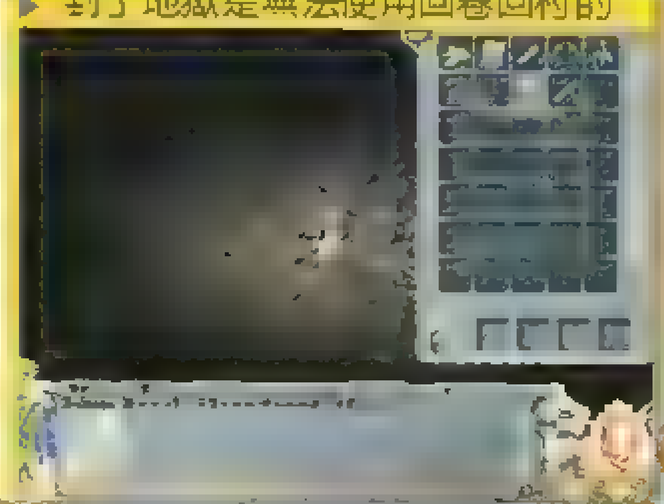
當時只要殺了100個人就會被系統判處地獄之刑，將角色打入地獄去接受被屠殺的快感，且無法用回卷離開，只能等"遊戲進行時間"5分鐘(離開遊戲等時間過是沒用的)之後才能離開。由於在殺到50多人的時候邪惡值就已經差不多全滿了，要是帶著好裝備去的話，絕對會讓你的裝備噴光光，所以就另外創個10級左右的角色，再請朋友創個1級自殺機的角色來，就這麼開啟了地獄行前的準備。

地獄裡頭也不光只有惡魔而已，雖然走沒幾步路就遇到兩隻秒殺我，其他還有死騎、大巴、小巴、黑老及飛龍等Boss級怪物，就算是現在等級最高的"娜希雅"來的話，恐怕也只有逃的份……不過能見到惡魔，死也無憾。但是地獄只開放了幾天的時間就又被鎖起來，是何故就不得而知了。

▶ 連死騎和小巴也不放過我……



▶ 到了地獄是無法使用回卷回村的



惡魔逛大街

時隔一年，惡魔終於從地獄搬回象牙塔頂樓當樓主，深居簡出的關係，惡魔只每隔幾小時露一次面，有時根本就不出面，是不是覺得跟現實中的某些話題人物很相像呢？就在這次的閒晃，好不容易見到了久違的惡魔，也還是沒變，一樣的帥、一樣的……暴力。由於沒預期要打惡魔，所以藥水也只帶剛好負重邊緣就開始逛象牙塔，一上到7樓就有人在大喊說惡魔出門，馬上就直奔往8樓的電梯。一上8樓，馬上就瞧見惡魔在逛大街，旁邊也躺了兩、三個屍體，想來也打了有幾分鐘，趕緊快上前看能不能分杯羹。之前也上來過8樓好幾次，也帶了負重的小等了幾小時，就是不見惡魔的蹤影，這次既然遇見了，說什麼也要打上一打。

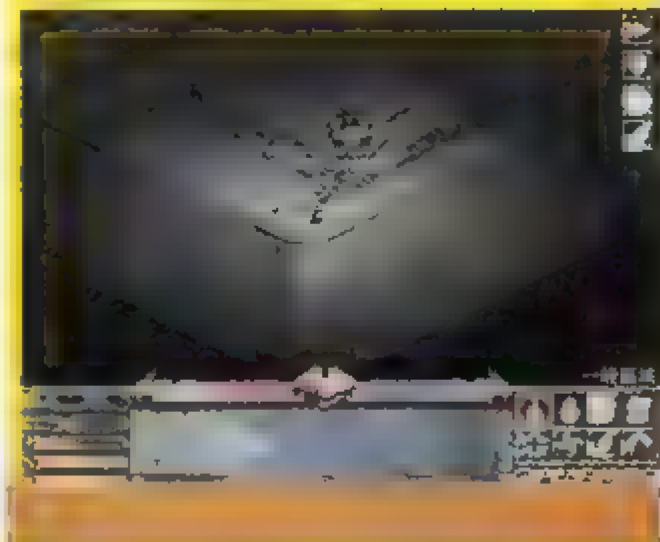

大廳中的激戰

或許是沒命中？也許給惡魔的傷害太低？也或許他被圍起來沒空理我這小妖吧？雖然偶而還是會被惡魔的大範圍攻擊法術命中，但至少還能跟在旁邊幾分鐘，就等著惡魔死後能不能分到些許戰利品。畢竟水還是帶得太少，過了大約5分鐘就喝光了，MP也花得只剩下1，眼看血越來越少，只好暫時脫離戰場，補給好後以最快的速度再衝到8樓。

還是遲了點，上到8樓就就只看到激戰過後的餘燼，惡魔的屍體也不知所蹤，之前在一些討論版看文說到打惡魔打了好幾個小時，怎這邊差不多10多分鐘就結束了？我還帶了幾包零食想在旁邊觀賞一下惡魔的英姿呢！失望之餘也只好繼續去別的樓層閒晃，幸好有個好心的死神送了張白白的武卷給我，也算不無小補啦。


等惡魔時除了聊天還是聊天


地上已經先趴了個法師


死神牌武卷入手！


高崙鋼鐵怪就這麼突然的冒出來

高樓層的等待時間

這些天，我還是繼續在象牙塔的6、7樓閒晃，就想打看看有沒有魂體轉換的水晶來學學，有時也會晃到8樓去看看。不知道是剛結束與惡魔的戰役呢？還是現在的人都沒耐心等下去了，去到8樓大廳竟然空盪盪的，與先前熱鬧的氣氛有著天差地別……。

也對啦，在這邊除了偶爾冒出來4隻為一組的高崙鋼鐵怪、死神及骷髏之外，就沒有其他的怪物，區域也很小，待久了真的會很悶。不像同樣是數小時出現一次的死騎，他那邊可是空曠許多，又有很多怪可以打發時間，甚至還可以打打常冒出來的"魔法師"呢！也可上到3、4樓去等四色，比起關在象牙塔中，地監是有趣多了。要打惡魔，算準時間的前一小時去可能機會會比較大吧！

惡魔 Demon

等級	體力	魔力	防禦
60	2200	250	-68
力量	敏捷	體質	智力
25	25	25	25
精神	魔防	善惡值	屬性
25	75	-150	火

簡介

惡魔，是一個與神相反，代表的是一個混亂、邪惡的名詞，相傳只存在於魔界及地獄之中，偶爾會經由人們的召喚而現身人世，與召喚者定下靈魂的契約後幫助人們實現願望，但自身的靈魂也會在願望實現的剎那被奪走，永世不得輪迴。

惡魔之中也是有層級的存在，最上位的惡魔——撒旦，下有七大魔王及無數的軍團，以遊戲中的造型而論，至少他所在的層級是屬於"惡魔貴族"這一領域，算是位階極高的惡魔，其實力可想而知。

天堂

冰鏡湖新怪迷魅實用度報告

0o阿雷斯o0 — 戰神 —

勇者/阿雷斯



沒召喚的窮法最佳利器

大家都知道天堂中的召喚師就是打怪、賺錢的保證，之前肥師當道，現在看見的大都是帶著骷髏警衛趴趴走的法師，那那些沒召喚的法師該怎麼過活呢？雖然單打獨鬥也是能賺錢養家活口（對於力體法更是如此），但是面對更為強大的怪，難免有些力不從心。

尤其現在法師近身被怪攻擊非常地痛，能多幾個幫打、幫被打的幫手不更好？在前面的版本中，火龍窟的怪不能迷，海音那邊的實用性又不高，幸好這次冰鏡湖的怪皮厚血多攻擊強，對於愛迷魅怪的我來說真是一大福音！接下來就看一下我的分析。

血厚攻擊強－實用性NO.1的雪怪



雪怪 Yeti

等級	體力	魔力	防禦
28	400	10	-18
力量	敏捷	體質	智力
22	10	20	6
精神	魔防	善惡值	屬性
9	0	-26	水

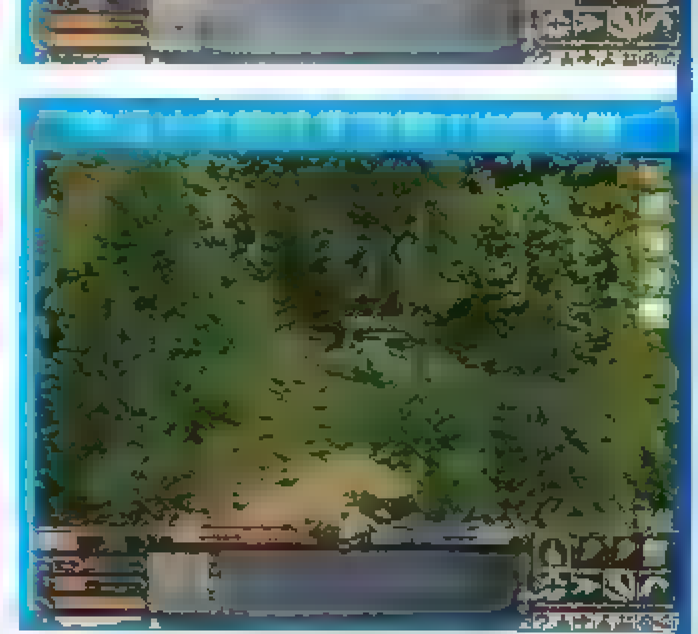


首先呢！在冰鏡湖多樣的怪裡頭，最為實用的就是雪怪，以我魅力8來說抓個兩隻雪怪就能在龍監橫行，除了思克巴女皇需要注意外，其他的怪都是輕鬆打，除了連續打好幾隻怪需要幫補治之外，幾乎都可以放著讓牠自己回復到滿，雪怪的回血是一次10滴，在失血不嚴重之下，一下子就能回滿的。而去其他地方更不用說，鮮少能有其他怪能讓雪怪損血一半以上，連肥王也不能辦到。

當然事情沒有盡善盡美的，雪怪唯一最大的缺點就是那緩慢的步伐！加過速的雪怪速度也等同一般人未加速的狀態，常常需要跑幾步路就得停下來等，萬一跑出視線範圍太久可是會有可能被其他玩家清的。有次就為了省下祝順的錢，直接從奇岩傳送到龍谷入口，然後直往龍監。原本想說應該不會那麼倒楣遇到眼白多的玩家，只可惜還是太小看天堂了，進到龍監一樓順移要召回擺在路上的雪怪，結果只能看到[illegible]。不過到了龍監後就還好，就算是變身登出甚或有幾次斷線後再登入，雪怪還是好好地存活，並沒被人清，這點還滿值得欣慰的。



呃～有點小離題，為了因應雪怪走路慢的特性，所以最喜歡那些會攻擊變身角色的怪了，這樣就不會走到怪身邊去攻擊，而雪怪卻還在螢幕邊緣慢慢地走來，只要等怪主動跑來自投羅網就好。所以抓了雪怪的我最喜歡的就是一人龍五、龍六團，先在龍三、龍四打怪存MP，等到迷魅時間差不多過了一半，而魔力也存得差不多的情況下再去五、六樓把思克巴母女，看有沒有機會打到寶來用。說到這，該來討論一下對雪怪迷魅的成功率。迷魅雪怪的高成功率也是牠最受我歡迎的特點之一，由資料中看到雪怪的魔防為0，成功迷魅的機率當然高，以這段時間迷魅的經驗來看，成功率在50%左右，通常都能在1～3次的施法中成功，迷魅的重點只在找雪怪的問題罷了！還有，並不用把牠打到快死了才迷，我的做法通常都是敲個幾下後就開始迷，沒中再多敲個一兩下再迷，很快地牠就會成為你的俘虜了。



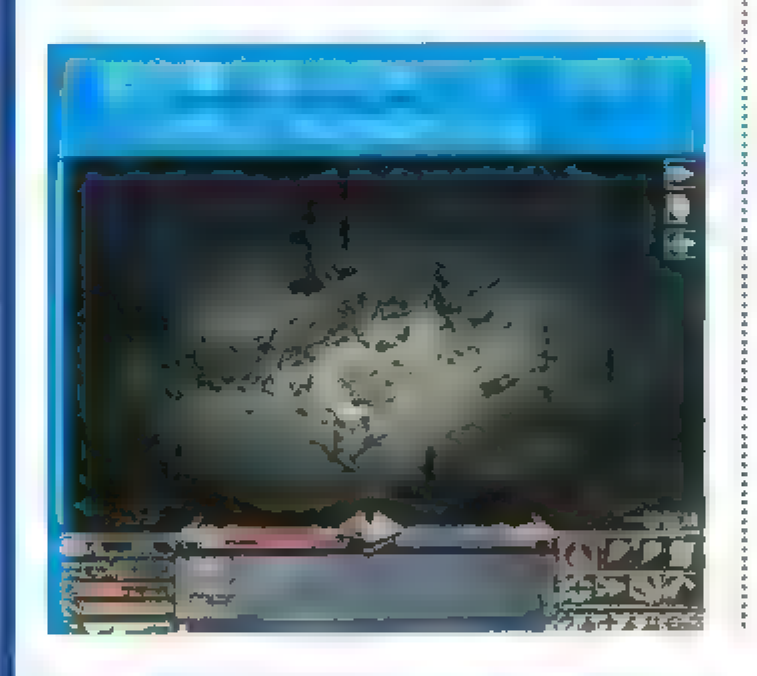
帥氣夠力的冰原老虎

冰原老虎 Sabre Tiger

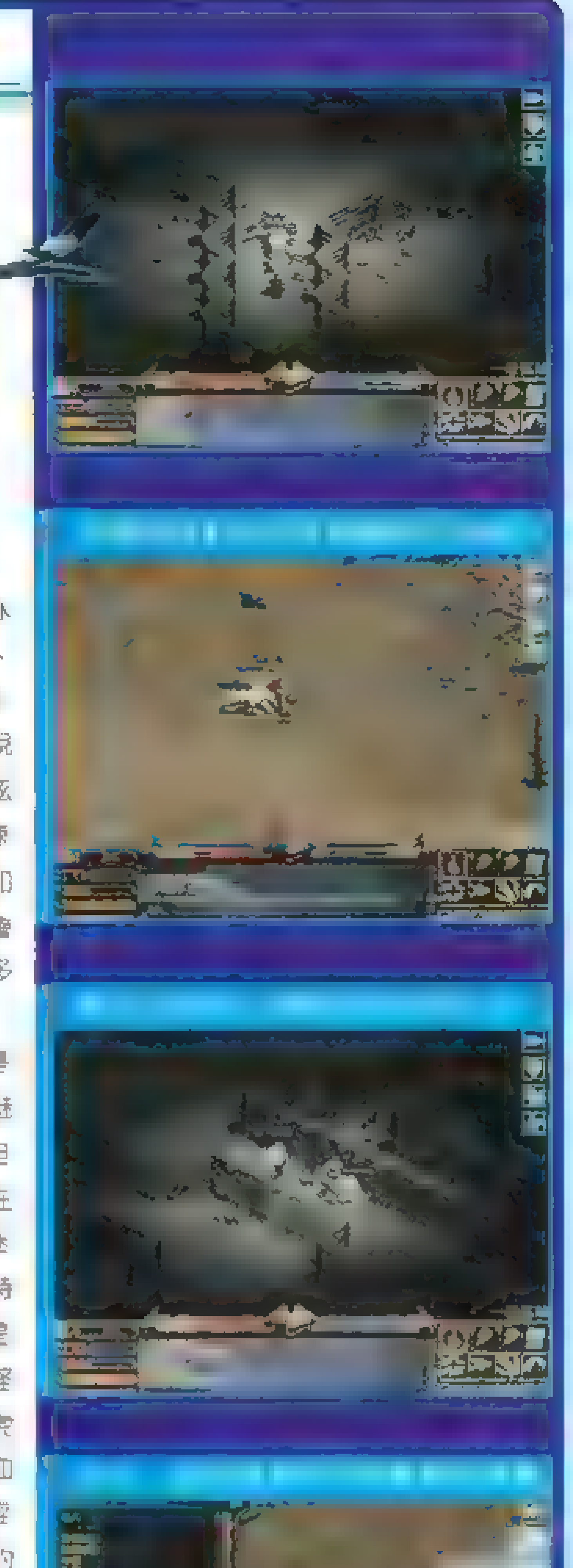
等級	體力	魔力	防禦
25	270	0	-18
力量	敏捷	體質	智力
19	16	18	10
精神	魔防	善惡值	屬性
12	0	-25	水

在雪怪還未成為我心目中的NO.1時，冰原老虎是我的最愛，最早是迷兩隻老虎，不是兒歌喔！去地監逛大街，實際上就非常好用了。後來看到雪怪好像皮蠻厚的，攻擊力也不差，就迷了一隻雪怪和一隻冰虎來試驗哪種比較好用，結果就棄冰虎而就雪怪了，只有在迷了一隻雪怪後過了很久都沒找到雪怪、無"主"的雪怪可以迷的情況下才會迷冰虎。

雖然牠已經不是心目中的NO.1，但是牠卻比雪怪好看太多！毛茸茸的雪怪又胖又醜，要不是牠真的那麼實用，我寧願去迷冰虎，看著路上其他人牽著一小隻的杜賓狗，而我牽著這麼帥氣的冰虎，嚇都嚇死狗狗了，還管杜賓汪汪、吼吼、咳咳或是叫「是的！主人」，都還是及不上冰虎的帥勁，光外表上來說……，會說人話的杜賓可是很強很炫的！缺點還是跟雪怪一樣，走路的速度跟雪怪是不分上下，所以用法上也如同雪怪，把牠當成披綠皮的肥肥可能會好點，在攻擊的強度上，冰虎比肥強多了。



除了外貌上比雪怪吃香外，牠還是有雪怪所不及的優點在，一點就是迷魅的成功率！跟雪怪同樣魔防都是0，但是卻比雪怪好迷多了，機率差點預見在70%左右，常常的情形是我敲個一下迷就成功了，裝個話大不了迷兩次，有時連打也不用，直接迷就OK。第二點就是數量，冰虎在冰原的數量上明顯比雪怪多，要找來迷方便多了，這兩點是冰虎勝於雪怪的地方。附帶一提，冰虎回血一次6滴，經過這幾次迷魅不同怪的經驗，怪物回血大約是體力最大值的1/40，如此一來也可解釋為何獨眼巨人一次回血可以達20滴，因為牠的體力高達800。



不甚實用的冰人



冰人 Ice Man

等級	體力	魔力	防禦
24	200	20	-20
力量	敏捷	體質	智力
17	17	17	12
精神	魔防	善惡值	屬性
12	15	-25	水

與雪怪和冰虎同屬的冰人，原本看它攻擊力只稍遜冰虎一籌，但是念在移動速度上比雪怪和冰虎來得有優勢，所以也列為觀察目標之一。實際上迷魅後一看，體力才只有200，帶去地監打肥都還要常常顧著它了，更何況帶去龍監呢？長手長腳的造型又顯得很不搭，要是如雪怪般有高度實用性的話，或許是個不錯的選擇。只是因為體力的關係，終究還是成為只用一次的試驗品，絕不會再有迷魅它的機會，Cut！出局。

那魔物般的高斎冰石人

高斎冰石人 Ice Golem

等級	體力	魔力	防禦
17	220	9	-8
力量	**敏捷**	**體質**	**智力**
46	10	16	5
精神	**魔防**	**善惡值**	**屬性**
6	7	-14	水

原本完全沒有列入觀察的高斎冰石人，由於橘子網頁上的資料寫說高斎冰石人的力量高達46！於是便成為這次的實驗目標之一。



廢！我只能如此形容它，有被高斎冰石人打過的都知道，它的攻擊並不會很痛，感覺上只是跟冰人同個層級罷了。而在移動上，高斎冰石人一樣承襲了高斎系列的"龜"速，加過速的高斎冰石人速度上甚至比未加過速的雪怪和冰虎慢，牽隻烏龜可能都比它來得快，原本期望它有高度的攻擊力（血也只有220），那速度慢就不計較了，火高斎和鋼鐵高斎的攻擊力之強有目共睹，可它就……。它也成了唯一迷魅之後不到五分鐘就直接解散的怪，迷它？乾脆直接把魔寶丟地上算了，打死了它還常常會掉魔寶呢！從它身上賺魔寶還差不多，千萬別把魔寶花在它身上了（還有點難迷魅呢，成功率只在25%），「我不入地獄，誰入地獄」。

你買保險了嗎？

死神 Death

等級	體力	魔力	防禦
21	140	40	-50
力量	**敏捷**	**體質**	**智力**
12	11	11	13
精神	**魔防**	**善惡值**	**屬性**
9	5	-28	—

印象不陌生的話，前陣子廣告打得很凶的那保險廣告想必應該還記得吧？死神的形象總是予人很神秘的感覺，它的註冊商標就是那把專門用來勾魂奪魄的大鐮刀，揮舞起來一定很吃力吧……有在象牙塔中打過死神的人一定對它印象深刻，Miss的機率非常高，就因為它的防高達-50，非Boss級的怪裡頭，就屬它的防最高了，也難怪總會有揮空的感覺。





在帶著死神趴趴走的旅途中，見到的人無不冒出「……」的訊息，更有驚嘆地說「酷」！就是拉風。死神算是最接近一般人移動的速度，距離始終保持一定，不愧是死神，被它盯上是甩也甩不掉，就算是拓海也很難甩開它吧。



不同於雪怪是靠著皮厚攻擊強而好用，死神的特點就是特別會閃！在地監幾乎沒有什麼能輕易地碰觸到它，就連肥王的命中率也是低得可憐，讓肥王對著死神持續揮空而我在旁偷襲，感覺贏得不是很光采。為了再多試驗死神能撐到什麼程度，便飛去龍監找更強的怪實驗，臨別地監時也還不忘順便抓隻肥肥來當墊背的。



果然，這邊的怪對於死神的命中率是大幅地提高，打沒多久就飛回村莊去休息．．．會這麼狼狽的原因只有一個，就是不能幫死神補血（死神回血一次3滴），對於亡靈系的怪物（後面的鬼魂和艾爾摩將軍也同樣）使用治癒術反而對它是種傷害，原先不知情的我還差點害得死神升天，而它也很憤怒的回擊我，真是……。所以在不能回復的前提下，死神的實用度大大地降低，再加上攻擊速度也不是說很理想（鐮刀還是太重了點．．．，但是威力還不錯），所以在我心目中的排名只是NO 3，沒什麼必要是不會去迷魅死神的。迷魅死神的成功率會很難嗎？或許因為它的神秘讓人覺得應該很難迷，但從資料中看到，死神的魔防也才5，而我在迷的時候也是一次就中，所以從數據上去推估的話，成功率在35%左右吧！當然，運氣才是王道啊～。

嚇死人不償命的鬼魂









跟死神比較起來，帶著鬼魂逛街所帶給路人的震撼更是大！不光是驚叫聲不斷，更有幾個看傻了眼而被怪打死，罪過罪過。提到這鬼魂，看了看綠色鬼魂的英文名字是Ghost Blue，明明就是綠色的，為什麼名字會取成藍色(Blue)呢？這個問題一直存在我心中，想也想不透，只得出一個結論，設計者是一個有色盲的人。



從資料上看出，兩種顏色的鬼魂等級並不相同，除了防差5和魔防相差10以外，其他能力就完全一樣，殊不知，它們還是有一點很重要的分別--回復力的不同。在打怪的過程中，總是發現紅色鬼魂的體力怎都是處於低檔的狀態？明明跟綠色鬼魂的損血差不多，為何綠色鬼魂的體力回復滿了，紅色鬼魂的體力卻只到一半呢？詳加注意的結果，發現綠色鬼魂一次是回復3滴，而紅色鬼魂一次只回復1滴，難怪當綠色鬼魂體力滿檔的時候，紅色鬼魂的體力只回復一半左右。再加上跟死神同樣無法幫忙回復，迷魅的成功率又不高，實用性也是因此降低，幸運的話一次就中，衰的話迷個7~8次也不一定會成功，為了成功迷魅紅綠各一，那趟可是花了我50顆寶石！本錢還真是大啊。

鬼魂的特性就如同死神一般，都是靠著防高而聲名大噪，在地監除了別去碰地獄犬外，其它的怪根本不構成任何威脅。當然，去龍監等怪比較強的地方可就不是這麼回事了。

威風堂堂的艾爾摩將軍

徘徊於艾爾摩戰場的亡靈，在它的意識中，永遠只有不停地殺戮，直到安息。艾爾摩將軍要不是因為也是無法幫忙回復的亡靈(一次回血4滴)，不然實用度還蠻高的，它的移動速度是慢了點，但是攻擊力和攻擊速度都非常令人滿意，砍肥就像切西瓜般迅速，只是看到地獄犬還是先閃為妙，龍監等其他怪物比較強的區域也別涉足。



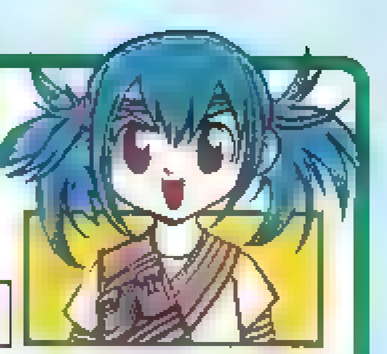
以魔防10的迷魅成功率來說，艾爾摩將軍也不難迷，成功率大約在30%左右，迷個1~4次就能順利成功。在愛爾摩戰場和冰原上時而可以看見艾爾摩士兵的影子，它的行動迅速且攻擊強，又是兩格攻擊，體力也小有150，令我又想起小強的神奇，只可惜綠光下來後士兵依然不為所動，不然士兵可能會成為雪怪之後的NO.2吧！

金庸群俠傳 ONLINE

水靈生活記趣

雪山1　水靈　工匠

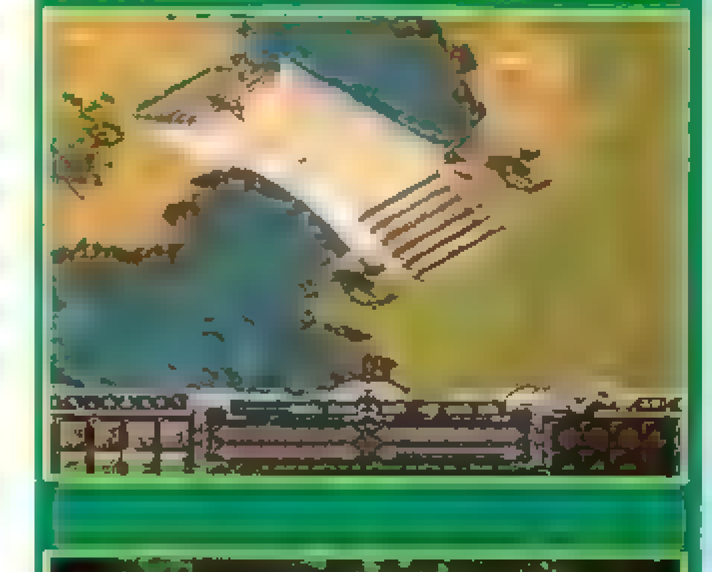
漫遊者/水靈　30P/600S



月光光心慌慌的江湖歷險

談起江湖，總少不了一陣苦澀的回憶，遙想當年，連穿上傳家系列時整個人高興的模樣：從城外開始發展打怪，一個怪要打個五分鐘，但是會很滿足於那種單純的喜悅；一般人也都是這樣吧(^_^)。這樣想來，度過了這段慘淡經營的歲月，開始慢慢的認識了一些朋友，大家雖然相識不久，特別是由於我的不定期上線，但大家的感情還是很好的。

鮮少掛網的我堅決的走向一條通往大俠的路，簡單的說，就是懶得練技能啦！現在想想大概有點老大徒傷悲的感嘆了……。走在路上來往看到別人在挖礦、砍柴什麼的，有時也會心動一下，技能師最賺錢是大家都知道的事。練技能最大的苦惱就是會隨便被人P吧！因為他們身上常常會放上很珍貴的原料，這一死又要再去尋胃了。

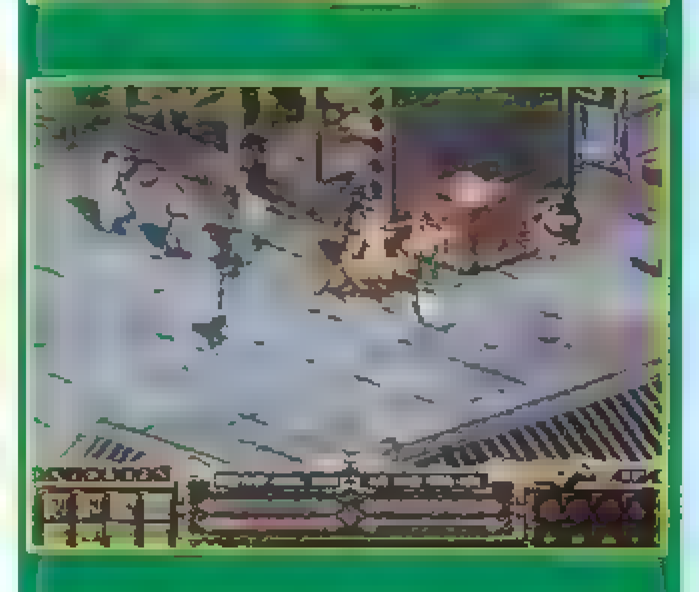


月光族的生活

一開始玩遊戲，最討厭的就是缺錢，於是拼命練技能的人不在少數，因為走鏢賺的是辛苦錢，貫重鏢更累，而且不能逃，一逃就輸了，還會賠上一筆訂金。不過這是很久之前的事了，現在大家玩久了，賺得錢也愈來愈多，也開始流行娶妻、買房子及買豪華傢俱等，每個月定期交一筆稅金，真是十足的月光族，就是每月花光光，然後再賺。對於有能力的人大概也沒什麼差，因為只要打造一件戰甲，立刻好幾十萬又落入荷包中，最慘的應該是我這類人物吧！

像我這一類，堅決走一條大俠走的路，努力練實戰、練學點、經驗值及名聲，武功努力練，但是金錢還是很重要的必備物，因此，我決心靠著天山六陽掌80的基礎繼續練，不過這個武功現在看來已經難登高手之林了。從自動扣稱功能出現後，練功的速度變快了，透過乾坤袋、負重袋及寵物，能攜帶的練功物品也變多了，但是金錢始終是不夠花的，於是除了練功外，也開始了走路出家的技能生活。

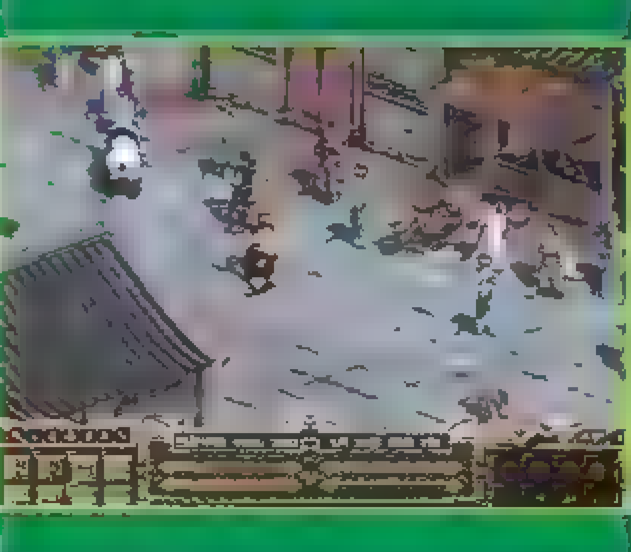




三不原則

說起PK，我鮮少遇到有人惡意挑釁，除了有一次在過橋時被兩個人沿路攔截，雖然那兩個肉腳要強P我，進入戰鬥畫面時卻先逃了，我一直不知道他們這樣做是什麼意思？因為我一向是三不原則，不主動、不閃躲及不回應，不會主動P人，但是別人要P我，我一定跟他力戰到底、絕不閃躲，而不回應則是指有時遇到有人拼命密我（傳音入密），我不回答也不會擋掉他的發言，原因是大多數時候我覺得他們講的話很無聊，例如有人突然密你要錢花，或是想跟你結婚，或是問你身上的衣服怎麼來的，問煩了，也懶得回答，但是擋掉又嫌麻煩。可是有人要強P我，進入戰鬥時又自己逃掉了，這卻是我第一次遇到，現在想想，要嘛就是我比他們強，要嘛就是他們P錯人，不過最氣的是，有一次在城內（忘了哪一座），被狂P了11次。





漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

城內被狂P經驗

那時我武功還不高，折梅和道遙心法只有60級左右，那天在城內亂逛，突然跳出遊戲去做別的事，再回到遊戲時幾乎已經過了一天，沒想到武功已從60降到49級。這段被血洗的慘痛經驗，不但身邊的寶物、原料被搜刮一空，連骨也是無處可尋了。這段時間內，有幾位組織的朋友狂密我叫我小心，沒想到我根本沒在線上看，我本是跟組織保持著有點黏又不會太黏的關係，即是總壇開打前才會出現，偶爾聊聊天，但是因為這次事件，我跟組織的幾個朋友感情更好，還會一起去山洞打怪，偶爾還撿到不同的寶物，感覺特另快樂，也是我第一次感受到網路上的情感交流是很真實的。

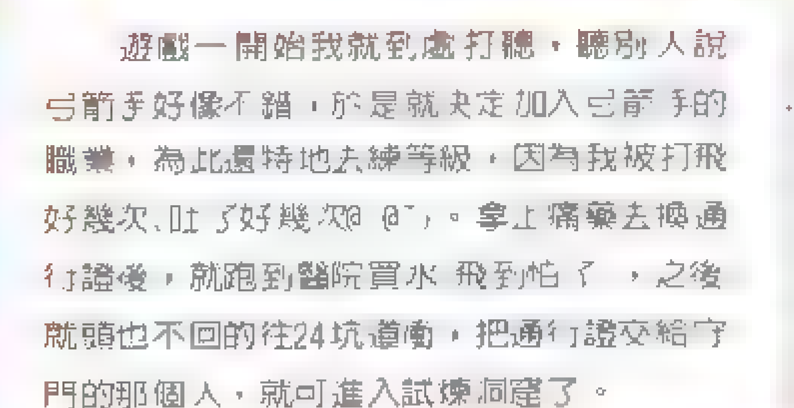


捕馬記

說起騎馬，我可是一肚子馬經，就像我養寵物養上了癮，一隻接著一隻養，唯一還沒養過的只剩下老虎，恐怕因為我天生跟猛禽無緣，所以還是繼續養我的小狗、小鷗，騎我的馬兒吧！說起騎馬的方便，花錢坐馬車的人恐怕會少很多，大概只有練功的人會去坐吧！抓大宛馬的經過，也是一段很好玩的經驗，首先我原本就只知道捕馬場在高昌附近，於是在那找呀找，但還是沒找著，問了老半天，才有人要我往更北的地方走，通過一個很窄的通道，才找著馬匹。

捕馬的過程算是很順利，趁馬的血少到剩一點點時再按「馴」抓最有效，不過發生兩次馬逃跑的經驗，從來沒有跟NPC、馬對打時，NPC還會自己跑掉的經驗，所以那次真是覺得很好笑。後來終於抓到馬了，沒有發現馴服度6，於是剛騎出高昌還沒到西夏城，馬兒就因為馴服度太低自己跑掉，這是第一次馬兒落跑^_^|，氣得我差點當場>_<。於是下次去抓馬時，先準備好給馬喝的小麥桂圓和糧草，先把馬的馴服度餵到很高才騎。

其實我也有一次養寵物養到寵物跑掉的經驗，有一天走著走著，突然看到身旁的狗越走越遠，然後竟然不回來了-_-，枉費我幾千兩的食物拼命餵。不過這也讓我知道，以後要解任務或是要走很遠的路時，不要帶寵物一起去，要不然可是會很麻煩的。養馬和養寵物都是不簡單的工作，尤其是在沒有準備飼料的情況下，寵物是會出一堆毛病的。



魔力寶貝

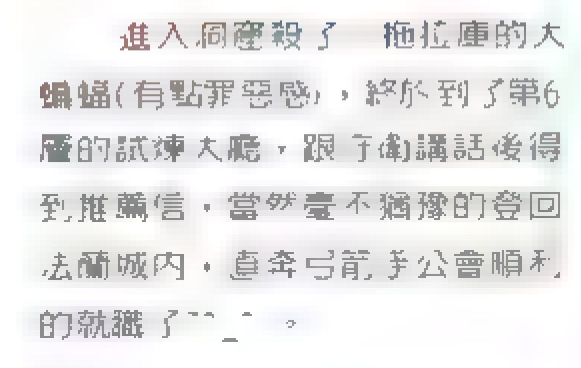
弓箭手就職之旅

雙子——瘋狂獵殺者——弓箭手

漫遊者/宗邑　10P/200S

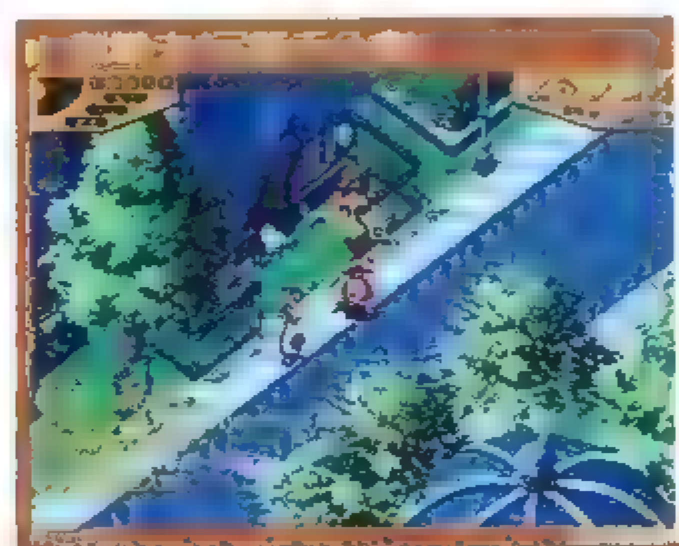
遊戲一開始我就到處打聽，聽別人說弓箭手好像不錯，於是就決定加入弓箭手的職業，為此還特地去練等級，因為我被打飛好幾次、吐了好幾次@_@，拿止痛藥去換通行證後，就跑到醫院買水飛到伯了，之後就頭也不回的往24坑道衝，把通行證交給守門的那個人，就可進入試煉洞窟了。

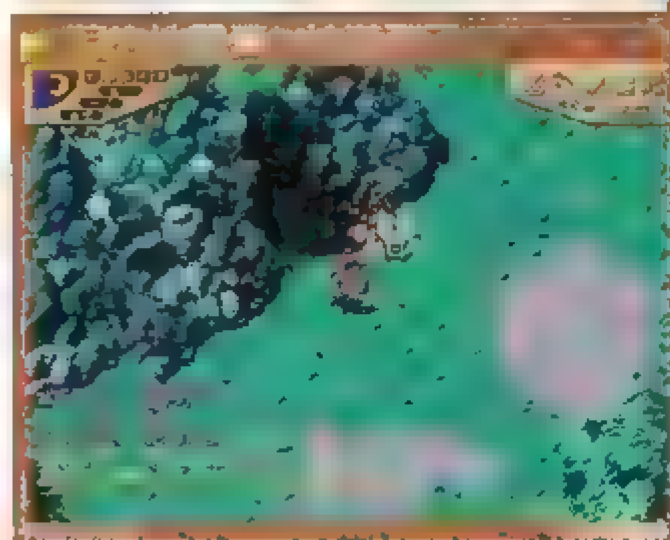
進入洞窟殺了一拖拉庫的大蝙蝠(有點罪惡感)，終於到了第6層的試煉大廳，跟守衛講話後得到推薦信，當然毫不猶豫的登回法蘭城內，直奔弓箭手公會順利的就職了^^_^。











三國演義 ONLINE

養馬血淚史

漢三 → 　 → 美女

漫遊者/阿鑾　20P/400S



漫遊者的旅店

貨比三家不吃虧 努力挖礦存摳摳

「我一定要騎馬！」，這是我玩三國演義給自己訂下的第一個目標，在我自認達到向後漢皇帝討取到校尉這個最小官階頭銜之前，我想，養匹馬先來過過癮應該是比較容易的(校尉名聲需五百，天啊！對我這憐"懶"美女來說，真是遙遠的目標)。





加上三國地圖這麼大，又沒傳送師或馬車可以搭，四條腿一定比兩條腿來得省時省力。嗯，我找了許多說服自己養馬的理由。

於是我開始擬定座騎養成計劃，第一步就是--存錢。俗話說「有錢走遍天下，沒錢寸步難行」(@_@??是這說嗎？不管，阿鑾說了算)，口袋裡要是沒摳摳，自己都餵不飽了更遑論養馬，所以我拼命挖礦賺錢，走遍各大礦區留下我阿鑾美女的足跡。為什麼要到處挖呢？因為貨比三家不吃虧，每座城池的礦石商收購價都不同，我一定要跑到價格比較好的城池去賣，像白金礦石就有每顆三兩左右的價差，積少成多不無小補，為了早日買到夢想中的愛駒，還是得斤斤計較一下。在挖斷了無數隻的十字鎬之後，好不容易賺了5000兩(5000兩耶！三國幣超難賺的，能存到5000兩算很多了哩)，5000兩養一匹馬應該綽綽有餘了吧？

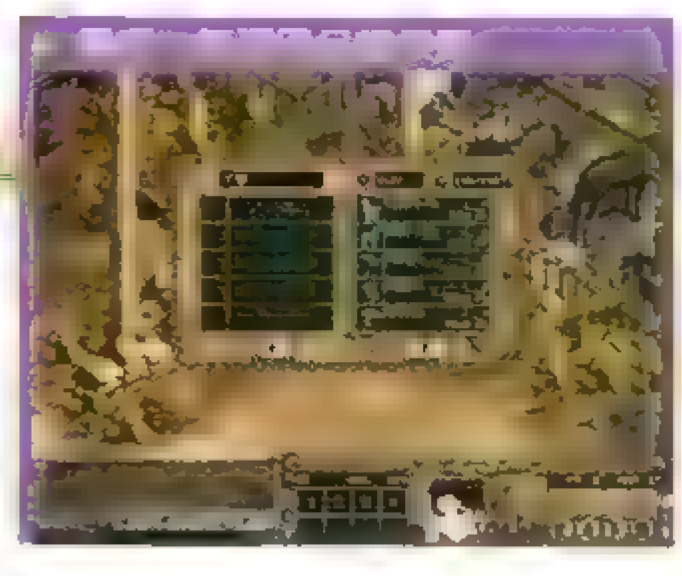


馬　也是要保養維修地

接下來第二步就是--買馬。我終於即將擁有一匹屬於自己的愛駒，說實在的，心情真的就跟現實生活中要去通化街附近的寵物店買寵物一樣興奮！心裡一邊盤算著馬兒所吃飼料的費用，一邊往馬廄走去。到了馬廄，老闆給了我六種馬匹挑選，每一種馬我都可以養，但是養大了不一定能騎(那我幹麻養？)，只能騎職業專屬的馬，所以，我當然選擇美女的專屬座騎--中原馬來養囉。

付給老闆2000兩之後，繼續想買些飼料及馬兒用品，這時卻發現……每樣物品都粉貴，但是總不能買了馬卻不買飼料把牠餓死，再貴還是得忍痛買下來。







我就添購了兩份補藥，花了我700兩，沒關係，就讓牠成為我甜蜜的負擔吧。想說把牠餵飽了之後，應該一段時間就不用再花錢了吧？看一下馬兒的狀態欄，竟然發現牠處於生氣狀態，趕緊按下「陪伴玩耍」，按了幾次後情緒好轉了一點，但是也沒好到哪兒，只是從生氣變成難過，然後牠老大就給我頭暈，仔細一看，原來是疲勞度過高。哇咧，我買你來是打算讓你娛樂我的，怎麼現在變成我得伺候你啊？好吧，頭都已經剃一半了，銀子只好繼續花下去，於是我又買了兩個深山涼泉（$800），這涼泉禮物可以讓牠情緒度+5。就這樣，短短不過半個小時，我身上只剩下幾百兩……，果然應驗了買馬容易養馬難這句話……(嗯……有這句話嗎？不管，依舊是我阿鑾說了算)，看來我在三國還沒找到人嫁，就已經有拖油瓶了，嗚~

人家說馬兒要能騎，親密度必須達到60以上，不然，你永遠只能踹牠

人家說馬兒在牠心情好時存入馬廄，過子時再領出來，親密度就會增加

人家說馬兒長到十八天到二十天左右，帶著牠過子時，牠就會瞬間變大

阿鑾說……想養馬？多存點摳摳再說吧！

反正計劃永遠趕不上變化，繼續尋找下一個更容易達到的目標^^

魔力寶貝

挑戰神獸史雷普尼爾





漫遊者/傑洛克　20P/400S

貝茲雷姆迷宮的詛咒

我是個喜歡冒險的人，這天突然很想要去找神獸泡茶，但只有38級的我，哪可能拼的過啊@.@。於是從名片裡找了又找，終於找到了一位有空的47級魔術師，不過來的卻是一位60級的魔術師@_@！原來是她冒著被罵的風險開朋友的帳號來陪我去。

經過通往莎蓮納島的海洞後，眼前是有點寒冷的世界。



到了傑村醫院，恢復人與寵物的體力、魔力達到最佳狀況後，就爬上醫院2樓找神官比爾班拿「貝茲雷姆之鑰」，再來在全隊都有鑰匙的情況下到傑諾瓦村西北方的貝茲雷姆神殿前跟神官傑拉娜說話，這樣就能進入神殿。接下來進入神殿裡的黃色傳送石來到貝茲雷姆迷宮，進去前，神官一直叮嚀只能跟你最信任的一個人一起進去，否則會遭到意想不到的後果，為了不想被詛咒，當然只有乖乖遵守規定兩人一起進來嘍@_@。聽說只要超過兩個人的隊伍，全身裝備都會被打壞，哇勒@.@！超恐怖的說～還好我有遵守規定，不然後果不堪設想……





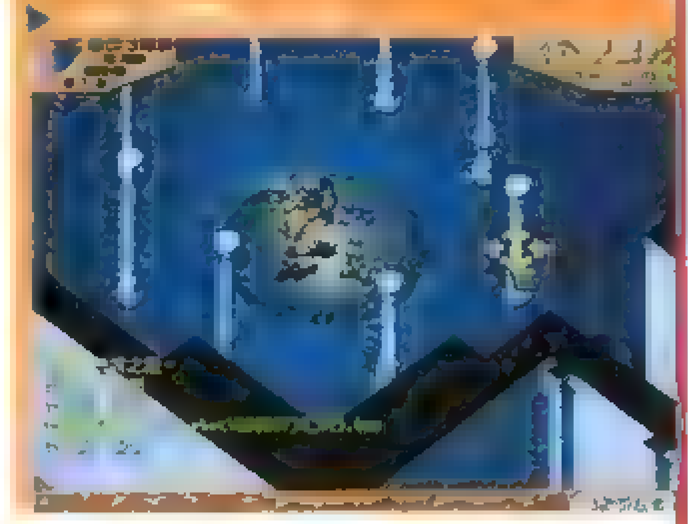
戰鬥前的準備

此迷宮會有大地翼龍和大炸彈來阻止你的前進，在迷宮中，隊伍的兩個人都要從大地翼龍的身上拿到「地龍的鱗片」才有資格挑戰神獸。大約走到一半，我們兩個人都拿到了鱗片嘍！再來就是要衝向頂樓去找神獸。但到達13樓時，我的藥水早已喝光嘍@_@、血也快沒了，於是在進去傳送石之前，想將體力補好再去挑戰……

雨為了幫我攻吸補血，決定用她那隻殺人蜂來打我，但悲劇來嘍！因為亂敏的原因，使得殺人蜂先殺人嘍@_@，當然我就趴地了。還好沒有受傷，於是再來一次…，







但亂敏又來嘍@.@，這次不但趴地，且還受了白傷，看來攻擊吸收這招不行，商討結論下，我還是用明鏡止水比較安全。等血都補得差不多時，進入傳送石來到了靜謐之間，把鱗片交給神官葛雷森終於看到神獸史雷普尼爾……。

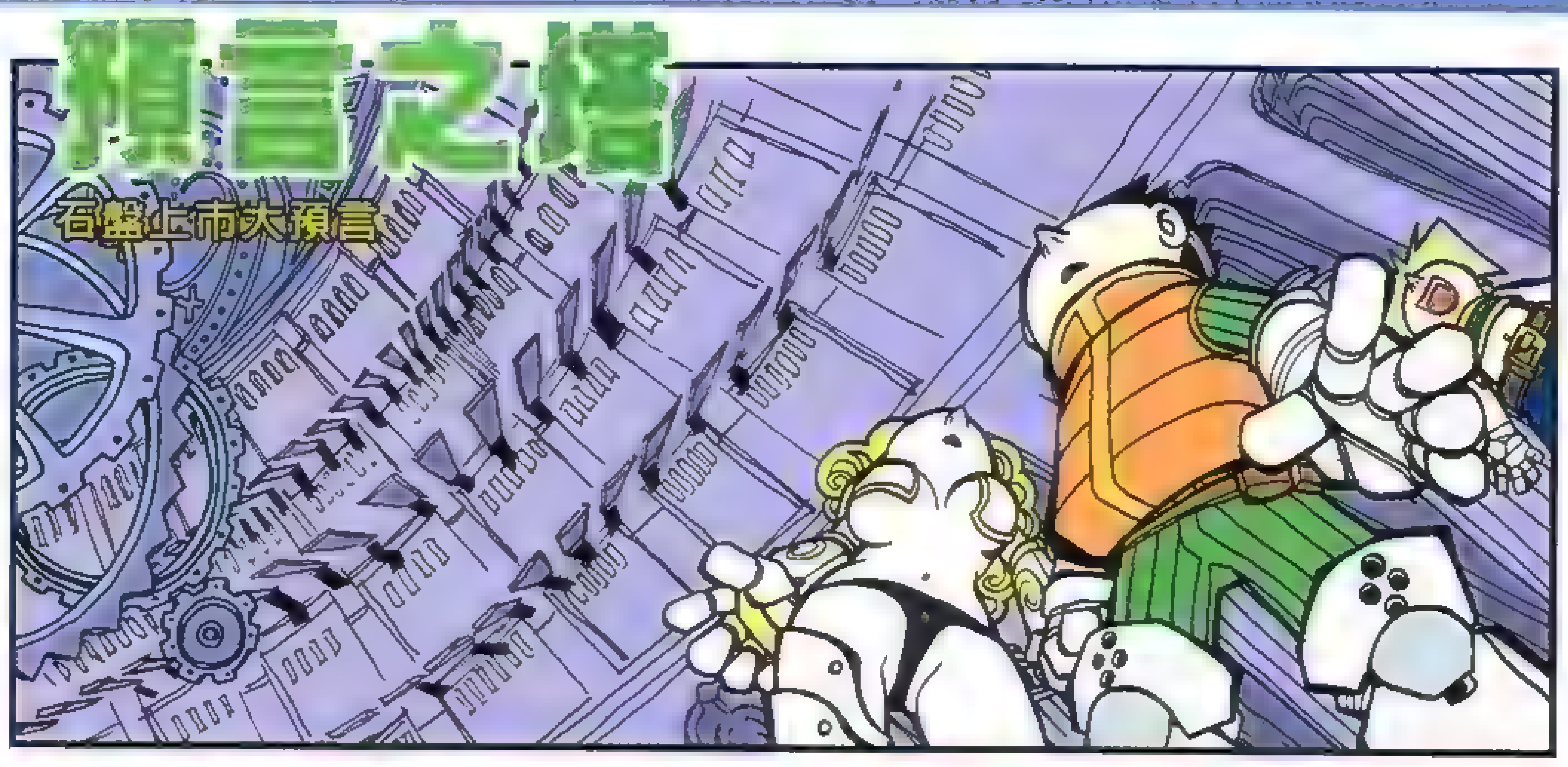
在跟神獸講話的同時，戰鬥已經開始嘍！神獸史雷普尼爾50級，會使用諸刃、崩擊、陽炎、反擊、明鏡止水及聖盾，在經過一場廝殺後，神獸終於敗在我的劍下……。

打敗神獸後，會看到一隻邪靈鳥人，跟她說完話後就可以得到晉級的資格。說完話後，可以到左下的路跟一隻骷髏戰士"守備"說話可以進到房間跟"墮落僧侶梅鲁"學習超強補血魔法(15000元)，而巫師往右上跟一隻大地鼠"小愛"說話可以進到房間學習強力恢復魔法(10000元)和超強恢復魔法(15000元)，但這些魔法對於士兵的我來說，根本沒資格學>_<，所以只能看看而已……。

這次的冒險真是過癮！不知下次還會到哪去呢？

預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演 大預言

8月

遊戲名稱	售價	公司
軒轅劍肆		大宇
[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
魚美人		[illegible]
[illegible] II 中文版		[illegible]
救世軍 中文版	未定	英特衛
[illegible]之門2中文版		英特衛
上古卷軸 III [illegible]	未定	英特衛
[illegible]幻想2～A.I.C		[illegible]
[illegible]	未定	[illegible]

9月

遊戲名稱	售價	公司
第七封印 [illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
星際[illegible]精裝中文版		松崗
星際[illegible]中文版		松崗
[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]傳之縱橫天下		[illegible]
[illegible]		[illegible]
絕冬城之夜 中文版		英寶格

10月

遊戲名稱	售價	公司
天龍八部	未定	智冠
Divinity 中文版		松崗
冰風之谷 II		松崗
[illegible]		[illegible]



益智・音樂 大預言

8月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]		松崗
[illegible]		英特衛
[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]		全崴軟體
[illegible]		[illegible]

9月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	未定	光譜
[illegible]之[illegible]大作戰		[illegible]
[illegible]		[illegible]

10月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]		[illegible]

策略、戰略

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]		光譜
文明帝國2之[illegible]天下		松崗
[illegible]2		英寶格

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]		[illegible]
企業霸主 II 中文版		松崗
[illegible]		松崗
Hotel Giant 中文版		松崗
[illegible]		[illegible]
鐵路大亨3		英寶格
[illegible]3		英寶格

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]	未定	光譜
天使帝國3	未定	大宇

動作 冒險 運動 競速 大預告

8月

遊戲名稱	售價	公司
勁爆美式足球2003		美商藝電
夜之偵探客		TGL
風馳電掣		大宇
JACK ORLANDO		松崗
萬直必蘇名		松崗
蜘蛛人 說版		松崗
毀滅巫師 II		松崗
德軍總部 3D		松崗
毀滅戰士 II		松崗
精靈夜想曲		英特衛
怒人教輪		英特衛
再戰毀滅公爵	未定	英特衛
戰術中隊	未定	英特衛
霹靂酷樂貓		龍愛
裝甲大進擊		英寶格
戰人餘生		網三

9月

遊戲名稱	售價	公司
戰地風雲 1942		美商藝電
大滿貫上高爾夫球 2003		美商藝電
超級頭賽車 2003		美商藝電
聖騎士之戰	未定	TGL
銀河生死鬥 II 資料片		松崗
重裝武士 2 中文版		松崗
魔界邊緣		松崗
異形 2 資料片		松崗
流星蝴蝶劍		昱泉
蛋蛋大車拼		遊戲橘子
刺客任務		英寶格
極武告劫 2	未定	英寶格
JT2003 全二戰場		英寶格
Pro Race Driver	未定	英寶格
越野大車拼 2	未定	英寶格
Operation Defend the Fleet	未定	英寶格
危機最前線		英寶格
魔法貓		網三

10月

遊戲名稱	售價	公司
絕對武力之一觸即發		松崗
霹靂嬌娃 2		松崗
FIFA 2003		美商藝電
極速快感之熱力追緝 2		美商藝電
NBA Live 2003		美商藝電
邊境之地		吉斗之荏
秋之回憶		TGL
魔王 On-Line		網三

經營・模擬・養成

遊戲名稱	售價	公司
創業王	未定	光譜
交通英雄	未定	光譜

遊戲名稱	售價	公司
模擬市民 [illegible]世代		美商藝電
模擬發財町		英寶格

即時戰略 大預告

8月

遊戲名稱	售價	公司
火線指揮官		大宇
第三次世界大戰 中文版		大宇
基因時之王		英寶格
全軍破敵		松崗
駭客帝國 2		松崗

9月

遊戲名稱	售價	公司
冷戰奇兵		松崗

10月

遊戲名稱	售價	公司
羅馬	未定	光譜
[illegible]資料片		松崗

多人線上遊戲

遊戲名稱	售價	公司
銀河戰將 Earth & Beyond・銀河		美商藝電
仙境傳說		遊戲新幹線
龍族 1.0 龍霸天宮		第一波
魔法洛克 1600 Turbo版	未定	第一波
笑傲江湖網路版 3.0		昱泉

遊戲名稱	售價	公司
金庸 Online 之葵花寶典		中華網龍
五龍群英傳 網路版資料片—逐一番人谷	未定	GAMEONE
少三魔堡中文版		松崗

遊戲名稱	售價	公司
三國封神		樂陞
童話王國	未定	雷爵
奇蹟	未定	區電網遊戲網
傳奇 online	未定	TGL

魔王的洞窟

魔王棲息的所在





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象

（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者

（請留下綽號、筆名、當然也可以留下你的大名）

為什麼罵的來龍去脈

以上是將公開的訊息

以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料。

真實姓名 電話 地址 身分證字號

欠罵的對象：

金庸群俠傳Online

為何該罵的來龍去脈：

嗚……… 想當初，意外的收到一包好料，就是別人家的Giga ADSL的萬用手冊和金庸試玩卡100點，就給高興的拿去玩！結果，光看遊戲，就給也 ….嗚………嗚…當機！！！

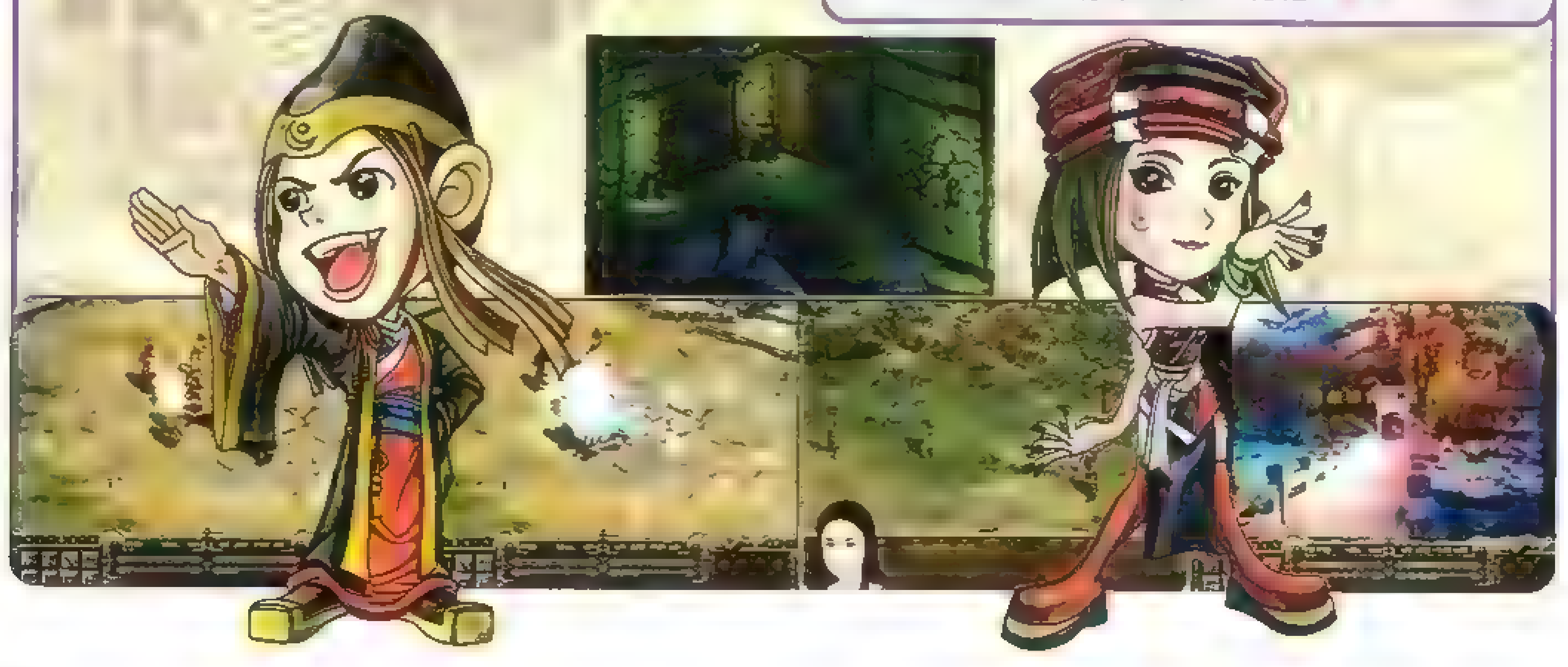
後來，能玩的時候，就開開心心的上線，結果，Online就欺負我家窄頻~~~~~~~~ 我可憐的窄頻ㄚ~~~~~~~。你看看！！你看看！！每十分鐘斷一次，共斷五次。

這遊戲是要死喔！終於要拿新買的書，大玩特玩了！！第一次，我哥哥領軍，勇闖江湖，不幸路上遇到一隻大象，被踩扁~~~~~嗚~~~~~嗚~~~~~~~~~ 我哥的第一次就沒了。

第二次，換偶力！，我想我不會那麼笨，笨到給大象踩，我就去耕田，你想怎樣！！但是就因為我不會用那本爛書，想想找找有沒有「路見不平，拔刀相助」的人，能給我些幫助…

所以就問路人甲、乙、丙……………，嗚……嗚……又來了！！！，有個女俠的大名竟然叫做「我是大美女×××」，不但不肯幫我，還一直打說「我是大美女×××」、「我是大美女×××」……………… 真是喔！

厂厂……窄頻玩線上遊戲……當然會斷線^^|||，尤其又是進了超多人玩的金庸，不斷線那叫幸運^^||，所以啦，要玩網路遊戲，還是準備個ADSL吧。



線上遊戲——天堂

為何該罵的來龍去脈：

我想幫一些《天堂》新手玩家抱不平，順便也幫我自己抱不平，對於一些《天堂》新手來說，練等級或者是賺錢都已經是相當累人的事情了，更何況在《天堂》的世界中已經很少有心地好的老手會自願去帶新手玩家練等級或賺錢，除非是認識的朋友才有可能，還有我覺得很過分的是，我們新手練等級已經夠辛苦了，還要不時的受還老手的欺負，像我之前練公主的時候才五等級耶，我只是要走去賣東西而已喔，還沒到達定點就被一位等級高的妖精放一把光箭和他的小狗大隊群體咬死，挖勒，我還能說什麼，我跟老手抱怨，他竟然說[是你自己太嫩]挖勒*..*'' 我又沒惹到他，走在路上還有事情真是……@#%$ 還有不只這些又我之前辛辛苦苦打的半死才賺的十幾塊錢，竟然被有加速的老手玩家給一把撿走，阿勒，情何以堪，難不成要我上去跟他拼個你死我活馮？勝算大嗎？嗚嗚，至於《天堂》給我種種的不滿也只能苦苦的往巴度裡吞……想想它是現在最受歡迎的線上遊戲耶，也是年輕人最愛的耶！！





搶怪、搶寶物、搶錢、隨意 PK，這些事情我想在《天堂》每天每個伺服器中都會上演個幾回吧，畢竟這款遊戲就是開放玩家可以這樣行動，所以我們也只能自己小心點，或者找等級高的朋友來幫忙護衛，在這樣的環境下想繼續生存，總得自我調適適應，如果不習慣的話，建議挑些其他關掉 PK、不能搶人家寶物的網路遊戲來玩，以免花錢玩遊戲，卻找來一身氣 ^^，賞 15P、100S

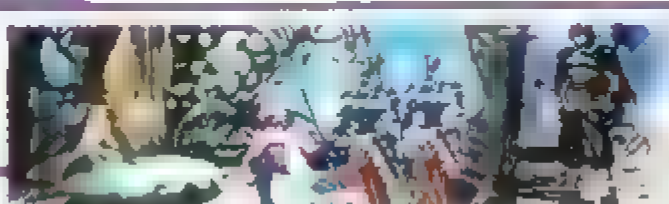
聖女之歌

開罵者：暗黑戰士　阿 mo

為何該罵的來龍去脈：

其實動畫方面算是滿成功的，可是有某些地方看起來就是連史克威爾都做不出來的逼真，風雷做得出來？！不是我懷疑台灣遊戲廠商的實力，而是一看就知道是用拍的……這讓我覺得受到欺騙，再來就是，這根本就不算是遊戲嘛，根本玩一天就破了，而且竟然在發行遊戲後說要做六部，天阿！！當初新絕代雙驕要做兩部我就覺得她在騙錢了，這次竟然有個要做六部的，而且一代這麼短的劇情就要做到 3.5GB 了，那未來那五部不就更值得期待了…台灣真是個寶島……而且裡面動畫太多太長了，若是劇情多到要三十個小時才玩得完，那它的動畫堪稱完美，可是偏偏就是只有畫面沒有內容，裡面的符石根本沒啥用，只是拿來好看用的，而且裡面的小遊戲也是太多了（以這麼短的劇情而言），裡面的背景動畫也是，只有少數的背景會動，而且展示時也只展示那幾個會動的，最詬病的就是背景跟人物根本配不上，雖然說從守護者之劍開始就有這樣的情況出現，可是到現在還是維持著，真不知該說是忠於原味還是少有進步阿？？？唯一值得一提的就是音樂了，它的音樂真的是不錯，非常的恰如其分，異於現在市面上遊戲的音樂……本來以為風雷這公司是新公司，應該會比較注重自己的第一套大作，沒想到會如此令人失望……

真是"有一就有二，無三不成禮"^^|||，《聖女之歌》又被玩家"關切"了，的確撇開動畫、音效之外，《聖女之歌》剩下可讓人稱讚的優點似乎就沒有了……一些設計不當的系統（如符石），是要等下一代才會建立好嗎？^^|||，希望風雷在下一代的製作上，多看看我們 RPG 玩家真正的需求，能給我們一套有畫面，又有豐富內容的 RPG 遊戲吧！賞 15P、100S





開罵者：暗黑戰士　冰原一點紅

為何該罵的來龍去脈：

角色扮演遊戲最大價值是玩家跟著劇情走下去，當然能自由決定劇情的話就更好，可是《聖女之歌》在一開始的劇情模式時，就非得按過所有村子裡的人才能再繼續走下去，玩家一點自主性都沒有，再來是操作介面不夠詳細；戰鬥方式都是在同一角度，只是分成不同位置，根本沒辦法體驗到戰鬥的快感，而且戰鬥時按 Alt+Shift+k 就直接獲勝，好無趣啊，魔法招式玩到後來都沒什麼變化。聲光音效是還不錯，但為了這樣把遊戲搞得那麼大牌有什麼意思，害我殺了兩個遊戲才能安裝。我覺得製作小組應該去作電影動畫比較適合。呼~還是國產武俠 RPG 好！更新。一個好好的 GAME 玩到一半還要浪費時間下載更新，害我玩 GAME 的時間減少了。所以我希望不管是什麼製作小組，再出新 GAME 時，能慎重的檢查，不要害玩家又浪費時間去下載更新版了……

ㄜ……Alt+Shift+k 是秘技ㄟ，用了秘技當然會戰鬥無趣啊，所以除非實在沒時間玩，又想看後面動畫或破關畫面，否則本魔王是極厭惡人家使用秘技或金手指之類，畢竟玩遊戲就是打發時間，這樣用秘技玩遊戲哪有什麼樂趣啊。不過在不用秘技的情況下，《聖女之歌》的確還是無法很盡興享受戰鬥樂趣^^|||，另外為人所詬病的、可怕的 3.5GB 的硬碟空間，實在讓缺乏硬碟空間的玩家吃不消，不知下一次 2 代會……更大，還是技術有所精進，可以節省一些空間，賞 I



玩家救濟所



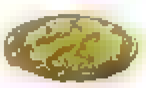
沒什麼好說的，只有一句話，「就是讚」，可是我發現了一些缺點，上期第96頁的標題寫著「究極（亂碼）館 紅樓續夢京華風雲」奇怪明明是天使帝國三，怎麼變成紅樓續夢？還有回函卡中的第四項後面的括弧「答會回答下一題」，那更怪了，下面的選項又沒有會或不會的選項，這應該是第五期的括弧吧，我是個老讀者了，我希望我所讀的雜誌能更上層樓，所以不要怪我太挑剔。

◆竣傑 50S



呵呵，還好亂碼長得不像#SX！，不然，可能會產生一些不必要的誤會，變成「究極#SX!館 紅樓續夢京華風雲」，感覺上好像寫手動了手腳在繞和遊戲似的……基本上有亂碼出現大部份是製版時產生錯，但雜誌社還是要承擔校稿不週全的責任，回函卡也是一樣，第四題和第五題錯置，老編很遺憾，安德烈斯的諸位沒人發現並改正這個錯誤，沒有別的藉口可說，老編在此向大家致歉……

給老編 之前都沒注意到現在雜誌裡劃撥單不見，因為我的書約到期想再訂一年，所以就在雜誌裡翻來翻去，找劃撥單，結果…哇勒，安德烈斯的捐款劃撥單不見了！我還以為安德烈斯王國要滅亡了，後來客服人員告訴我，現在沒有劃撥單頁面了，老編啊！就算要省下劃撥單頁面，但至少也把「帳號」和「戶名」留下吧！這樣才方便訂戶啊，難道～～難道～老編你不要我們這些訂戶了嗎！？>< 被老編拋棄的訂戶(PS客服人員都很親切，聲音也很優哦！)

◆阿傳 50S 



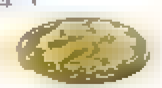
講真話有時很痛苦，但不說真話其實心理負擔更大，會讓人血壓升高，有中風的危險，因此，老編在此決定講真話了－其實雜誌沒有附贈劃撥單，除了佔頁數（以往的做法是四頁），增加成本外，另外印製劃撥單會增加費用，最主要的原因是雜誌的郵寄費用太高，我們軟世是少數被郵局拒絕以大宗雜誌優惠交寄的雜誌之一，自從這件不公道的事情發生後，由於雜誌又厚又重，利用郵局寄雜誌每本要六十元以上，現在使用宅便通也要五十五元，一年下來郵寄費用最少也要六百六十元，而雜誌本身的成本已與售價接近，純賣雜誌不靠廣告收入只有倒賠的份，更何況還有每名訂戶每年六百六十元的郵寄費用？當有兩千名訂戶時，郵費一年的支出是……一百三十二萬元！所以…和財務單位研究的結果，會員決定雜誌不附劃撥單了，麻煩各位老訂戶到郵局拿劃撥單訂閱吧，當然，老編也會接受你的建議，下期開始在雜誌提供帳號與戶名方便訂戶查詢

玩家救濟所有問必答 歡迎來信！

chief@swm.com.tw

再[illegible]——[illegible]！

安德烈斯的漫畫，真的很有震撼力，上一期的漫畫真的讓我有不寒而慄的感覺，不過結局有點倉促，我不是很懂耶！希望能畫長篇一點，最好是能一期就出完啦！

◆愛娜　50S 

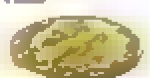
啊！啊！啊！我的天啊！真得不會吧？月藏大人書的一極棒！只不過我看了上下期以後，畫面真的有點恐怖………所以，我給你十分，害我睡覺做夢到一半時從床上摔下來，真的有點可惡！我有一個建議要怎麼講呢……把安德烈斯漫畫做成動畫用在光碟上來欣賞一下，不知道能不能這麼做呢？

◆文天祥　50S

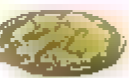
為什麼皇家放映室都放映那種超黑暗的影片，不過阿雷斯真是帥斃了！

◆Amy　50S

我從來沒看過同時此光明又黑暗的漫畫，實在把我嚇的大呼過癮，請月藏大人繼續下去，並一定要出書成冊(最好用附贈的)，畢竟最近好Game太多，荷包大失血……

◆糍銘　50S 

大家為什麼要強迫月藏大人改變畫風呢？雖然可能有點過於激烈了點，可是，這樣才有特色啊~如果每個漫畫家都應大部份的讀者口味，那還畫什麼？而且這是的連載漫畫是有「預備」要走角色扮演的路，不有點轉折and特殊的風格「怪物啦」是否會太怪了呢？再者看到阿雷斯跟「長滿花」的怪物打…．好噁…．．(只是舉個例子!!)還有~~對於內容不爽的人當初就不要買吧！畢竟這是一本「遊戲雜誌」啊！又不是以漫畫為主……！！拜託各位不要太主觀啊！要不……你能想個比這更好的嗎？(畢竟同人誌都大部份這種風格，見到這種想去的人，大都覺得不成熟，少見多怪等等吧~)最重要的是月藏大人月藏大人畫得如此辛苦，多少也給點掌聲吧，不要太主觀，當心「老子不幹」這句話真的出現。

◆Armitage　50S 

能不能畫一些平常的畫？像廣告森林一樣，請不要再畫嚇死人的畫。

◆熊平　50S

看了這期的玩家救濟所，雖然大部份的人都說很可怕，但我覺得月藏大人畫得很棒，愈看愈有Feeling~

◆乃綺　50S 

關於上一期連載的結局，原本老編是「建議」月藏大人在勇者被遺忘時，讓天空降點雪花或空氣中有燐粉飄動等等，感覺上像是遺忘咀咒發生作用…．．但「建議」就真的只是是建議啦，皇家放映室等於是月藏大人的租界，享有無上豁免權，老編說的只能是建議啦！

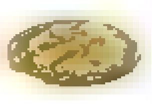
至於風格太過黑暗的問題，老編認為只是劇情走向的問題，以月藏大人大師級的畫技，大家只要仔細端詳，就知道其實是要畫什麼就能畫成什麼，但為什麼會那麼黑暗又那麼噁？其實和幽魔這段劇情有關…．．本期開始，當主軸放在羅斯洛身上時，風格應該就輕鬆、光明一點了！不過，以後心魔再發功時，可能又會變黑暗變噁了，到本期救濟所截稿為止，老編還沒看到月藏大人的完稿，會不會有令老編高血壓「中風」的意外產生，就不得而知了…，老編天天在祈禱世界和平、光明和樂，希望遠在租界高高在上的大人能聽得見．．

之前和月藏大人談過把漫畫人物與題材作成動Flash動畫，當然也聊過漫畫單行本的發行計劃，只是以目前有限的時間，每個月連載能順利刊出就有點吃力了，這些計劃可能都得等到連載一定期數後，累積了充份的稿量才能進行，請大家密切期待！

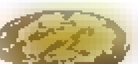
另外，有趣的是，在每期雜誌出刊後，月藏大人都迫不及待想看大家寄來的回函，可見他還是很重視大家的意見的，因此，歡迎大家繼續來函指教，這樣，月藏大人才會有「活著」的感覺，這可是很重要的一件事。

Delay! Delay! [illegible]！汪汪！

老編，你是小狗！上期插卡明明寫25號出刊，害我跑了三天便利商店又空手而回，這樣失望的心情你說你怎麼賠我啊！？拜託就讓我刊登嘛！偷家買了一堆遊戲，畫了一疊金鴨都投去大海沒有成功~嗚嗚嗚！給我S幣啦！連一塊S幣都沒有，我看我該去成立丐幫了>_<嗚！

◆冰原一點紅　50S 

這次的雜誌怎麼那麼慢出ㄚ！我從25號開始找，找了十幾家7-11，直到27日去買早餐才看到，我是第一次寫回函，寫不好請笑納。

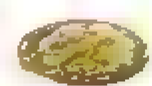
◆老頭　50S 



有很多國民寫信問到延期的問題，雖說Delay已是軟世的傳統，．但上期的延期原因比較特別，且聽老編道來……….．話說上個月初，得知RO正式版即將推出的消息，與廠商聯絡的結果是可以在軟世上免費贈送給讀者們，但由韓國製作的母片則無法在正式出刊日前，預留壓製光碟的充裕時間內送到台灣，如此，變成若要免費贈送RO正式版，就無法準時出刊；要準時出刊，就沒辦法附贈RO正式版。老編考慮到若是延展個二三天，還是可以搶先提供RO正式版給安德烈斯的國民們，就決定等了，所以…又Delay了，無論如何，還是在此向大家說聲Sorry！！汪汪！

[illegible]
淺談反安裝程式

請問為什麼有一些我所安裝的遊戲，到了最後玩膩了，不想玩了，想要移除遊戲時，卻無法真正的把所有的資料全部移除，還要自己辛苦的找到資料夾，再行刪除。有什麼法子能幫我嗎？例如：昱泉出版的「軒轅劍 天之痕」…等。

◆卉均 50S 



這……天之痕好像是是宇峻出版的吧……呵……別緊張……老編開個玩笑……其實是奧汀出版的，哈………怎麼大宇工坊在舉牌抗議啊！？言歸正傳，其實不只遊戲，有很多軟體在移除後總會留下部份的屍骨以供憑弔，而音容宛在留個空目錄以供憤念的案例也不少，不論怎麼搞，終歸是留了垃圾在硬碟裡，這就是為什麼windows系統愈來愈龐大的主因。老編建議你使用windows控制台內的「新增移除程式」來反安裝程式，儘量不要使用遊戲提供的uninstall程式來反安裝，因為有時遊戲提供的反安裝程式「很好心」，它會保留一些程式或存檔，以備將來你有一天要重新安裝再玩它一回時，能很快的進入原來的狀況。另外，也可以使用「反安裝程式」來管理與解決這種情況，這類程式商業與共享軟體都有，你可以到以下這個地方下載：http://www.slime.com.tw/d-19.htm

遊戲極品堂暫停！？
且聽老編說分明

老編你真的有在玩「巫術九」嗎？希望「遊戲極品堂」不會受其它因素而暫停，還有，連載漫畫不會增加很多成本而造成王國的負擔嗎？

◆Anderson 50S 

請問目錄中詳記本期雜誌第178頁為我最愛的「遊戲極品堂」，但是找來找去好像什麼都沒有，請問是怎麼回事？

◆峻儀 50S 



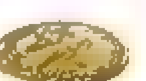
老編「之前」真的有在玩「巫術九」，只是很奇怪，老編發現自己玩到最後都是在城鎮中，用小偷不斷的偷商店老闆的東西練等級，不然就是不斷的用吟遊詩人委樂魅惑同樣一批人，也是練等級，不斷的SAVE/LOAD可以玩一整晚，很變態的玩法，雖然後來因為忙就沒玩了，但不知道國民中是否有熱愛此道的同好？遊戲極品堂因為稿擠和特約作家Delay的原因，上期暫停一回，本期重新恢復，基本上，熱門的專欄，老編相信沒有人會荒淫無道到想停掉它，請放心……。還有，連載漫畫的確增加了不少成本，以月薪大人大師級的實力，收取大師級稿酬並不為過，但我們給的並不是大師級的稿酬，所以，老編認為一切都是值得的。

[illegible]之可惜？
[illegible]

在我看了第156期的軟世，後面送了一塊紙板，很多人回說不知那是作什麼的，我拿來搧風用，但我又買了160期的軟世，卻再沒看到紙板，為何？難道是因為太多人說那個不知是作什麼用的才拿掉的嗎？

◆仕傑 50S 

這期的紙板怎麼消失了？讓我在書局拿起雜誌時心中還有一些怪怪的。

◆鑫豪 50S 

這期的紙板不見了？我可是很想收集每一期新鮮事，不過這期就有點失望了，因為少了一項可以收集的東西。

◆政霖 50S 



嘿～沒想到紙板的忠實擁護者還真不少！？其實上一期沒有紙板和延期的原因是同一個，絕對不是老編自己上了紙板後見好就收了，其實說起上期沒有紙板，連帶還發生了一個大風暴一話說上一期雜誌，跟廠商談好附贈RO正式版，廠商的要求是光碟必需放在封面上，但老編擔心光碟放在封面上，遮掉太多的封面圖案與文字，所以，在有限的成本內，就放棄紙板改而製作上一期那種上面有與封面一模一樣彩色文字的透明膠袋，這樣，光碟雖然放在封面上，但封面文字還是在最上面，嘿～嘿～高明吧！沒想到…老編參加勇闖咴客島活動從日本回來後….7月28日星期日在便利商店看到我們可愛的軟世，光碟….居然沒放在封面上！？血壓頓時升高只差沒中風….果然，星期一雜誌社就接到問罪的電話，慘啊…更慘的是，後來老編每遇到業界的朋友，很多人都會問：「你們軟世為什麼要特意做上面有字的那個袋子？」，每問一次，老編心裡就滴血一回….哎…不提了….這期開始又恢復紙板了，別忘了，在老編還沒研發並推出究極贈品前，紙板還是會一直活著的。

RO！RO！
不能玩ＲＯ的逆滲透法

我有一個小問題，那就是我安裝了「仙境傳說」，不過要更新時卻出現「Cannot init D3D」，這要怎麼辦？我好想玩ＲＯ！Help me！！

◆聖鎰 50S



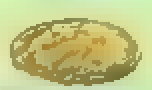
這問題老編就難真正對症下藥了，尤其在不知道你用的是那一種顯示卡的情況下，只能提供以下方法：拿出你的RO光碟片，再安裝一次光碟內附的DirectX（DX81cht這個檔案），接下來看看是否能順利更新，如果還是不行，請附上你的顯卡資料再寫信給老編，光碟既是咱家贈送的，老編會負責到讓你能玩RO的。

安德烈斯心情留言版





~獻給安德烈斯~
等待軟世是種愉快
每每見盯著票紙板
眼巴巴望著25（PS延期）日到來
** *** ** *** *** *** ** *** *** ****
翻閱軟世是種愉快
納悶的是為何大家都要和我搶著看
逼都我只好躲在廁所一睹為快
** *** ** *** *** *** ** *** *** ****
動筆寫軟世回函是種愉快
寫著可能中獎的軟世回函
頓時連我的心也幸福起來
等待軟世是種愉快

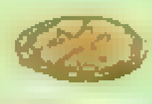
◆ Sylvia 100S 

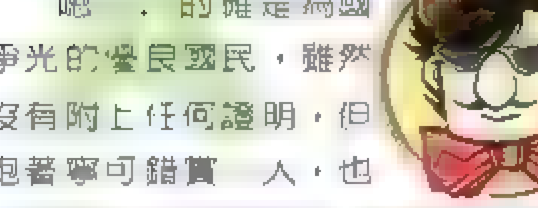


看Sylvia的回函是種愉快，趕稿的痛苦幾乎瞬間消失，嗯…Sylvia，你的話老編愛聽，再多寫一點來吧，讓老編每個月都有幸福的感覺！只是…忽然想到，如果Delay到讓你多等個幾個月，愉快是否會加倍…嘿嘿嘿…！



嘿嘿！！我這個優良國民也是有參加今年的國中基本學力測驗喔，且我有上了第一志願的高中（嘉義區的啦！），所以……老編賞我多一些S幣作為替咱們王國爭光的獎賞金唄!!

◆ 傑克洛 100S 



嗯，的確是為國爭光的優良國民，雖然沒有附上任何證明，但抱著寧可錯賞一人，也不願漏賞一百的宗旨，老編真的賞你一百！！

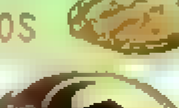
哇！真是超感動的，因為除了在安德烈斯王城外，還可以看到索特王耶！而且一出場就那麼酷，一刀就刺死了老編，真是大快人心，為什麼呢？因為老編欠偶S幣很久了，所以……哈哈…，不過老編你好像每次都很忙（比索特王還忙），偶懷疑你該不會是索特王…請的「台傭」吧！

◆ Ketty 50S

沒錯！老編其實就是索特王陛下的「台傭」！真有你的，連這個你也猜的到！？老編作牛作馬淪為台傭都是為了誰？其實就是為了索特王……的一子民們，就是各位親愛的讀者們，所以，老編不但是國王陛下的「台傭」，也是各位國民們的「廉價勞工」，這樣想就對了！話說回來，其實老編在王國裡一直都是做好人幹好事，怎麼被刺了一刀就有人大快人心？不值不值，舊帳要趕快清不清，不然老編快成為魔王二號了。



老編您好！我最近在網路上下載到了一個被新聞局禁播的廣告－「菲玲－精油木浴乳 失控的Feeling」，我在想，女主角如果換成是沙雷納的話，可能就不會被禁播了，嘻嘻^^

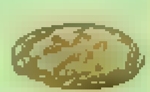
◆ 志煌 50S 



老編上網只找到「彪彪精油木浴乳 美女出浴篇」（請見以下的連結），雖然看了Feeling有點失控，但好像和你說的不是同一支廣告，麻煩再來信告訴老編詳細的下載位址，老編真的很想知道那廣告為何被禁播？還有為何和沙雷納扯得上關係？謝謝，期待中……



啊~再20天就要開學了耶~好捨不得這種可以邊吹冷氣、邊吃冰、邊玩玩遊戲的暑假嗚~啊~不要啦~人家不想開學~

◆ 道燁 100S 

嗯，老編也很懷念這種放暑假的痛快感覺，老編也記得到了暑假最後一天時，面對一大堆沒寫的暑假作業，那種欲哭無淚的感覺…，而現在，暑假反而是最忙的時候了，愈忙愈沒時間去懷念這些，不過，業界有一個魔王級的人物，到了這時候會自動放暑假，還會打電話給老編「喂，我放暑假環島旅行，會去找你玩啊！」有沒有搞錯！？一十幾歲的人還在放暑假？這不是在刺激老編嗎？知道此人是誰者，或欲知此人是誰者，請eMail給老編詳談。



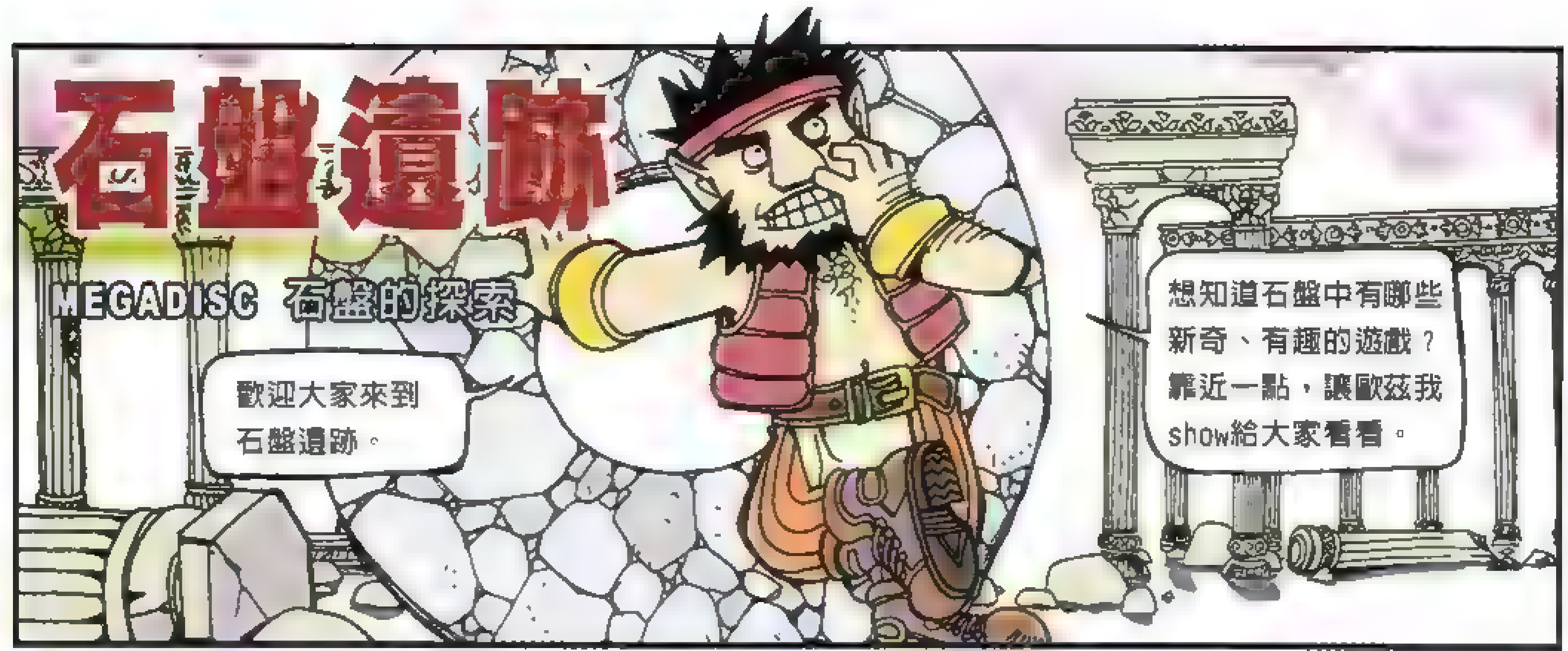
安德烈斯之歌
掛上索特賜的劍
在神殿祈禱過後
聖騎士
往廢墟去巡邏
古石盤上的遺跡
透露著什麼樣的線索神閃亮的勇者
冒險的方向正是答案的所在
翠綠的森林中
有精靈在舞動
隔壁陰暗的洞窟裡
魔王以邪惡之名
討伐害人的毒龍
也許
在那片蔚藍清澈的天空上頭
傳說中已經獨角的聖獸
正默默守護著
安德烈斯
這永遠屹立的王國



◆ 建民 100S



嗯，令人感動的一首詩，很切合我們安德烈斯的精神，不知道是否有人能譜曲，能譜曲者，老編重重有賞！





將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令START UP，EXE，來進入主畫面。

Batman:Vengeance

動作

按鍵解說



路徑 \Batman\batman.exe

大富翁樂透彩

線上益智



路徑 \Loto\loto.exe

Farscape

Simon & Schuster Interactive

動作

按鍵解說

路徑 \Fsdemo\fsdemo.exe

地城英雄誌

動作

按鍵解說



路徑 \Arx\arxdemo.exe

輔助工具



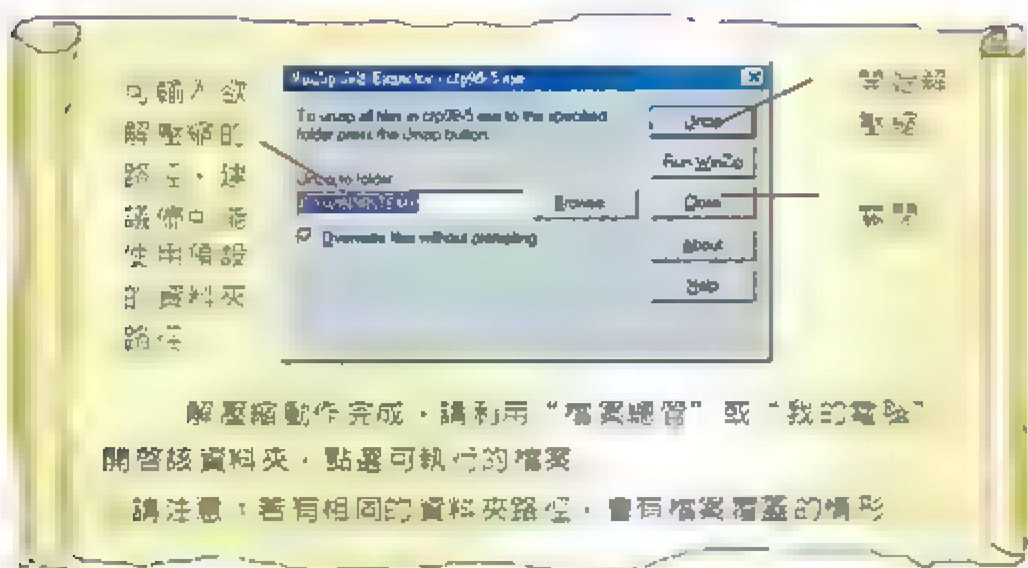
媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe —Quick Time V5.0.2
DivX502Bundle.exe —DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)







路徑 \Bsrdemo\bsrdemo.exe



路徑 \Wob2demo\wob2demo.exe

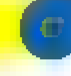


軒轅劍：愛情大小僮
- 發行公司：智冠科技
- 類型：益智
- 路徑：Galong fire_35 avi、HighHeel avi、loveShit avi

新絕代雙驕參
- 發行公司：宇峻科技
- 類型：角色扮演
- 路徑：th3 th3demo exe

奇蹟
- 發行公司：因思銳
- 類型：線上角色扮演
- 路徑：\Mu muopen avi

上古捲軸 3：魔捲晨風
- 發行公司：英特衛
- 類型：角色扮演
- 路徑：Morrowind trailer wmv

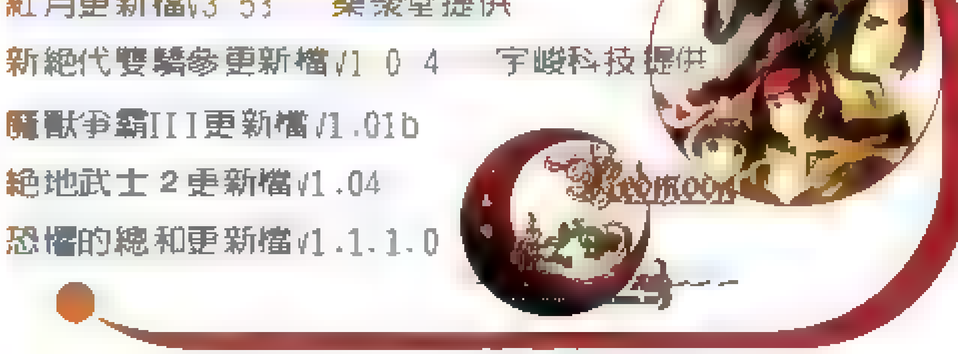


Share共享軟體

奇蹟桌布、MP3音樂 —因思銳提供
霹靂狂刀桌布 —英特衛提供
仙境傳說桌布 —智冠科技提供



Patch修正大師



紅月更新檔v3 53 —樂聚堂提供
新絕代雙驕參更新檔v1 0 4 —宇峻科技提供
魔獸爭霸III更新檔v1.01b
絕地武士 2 更新檔v1.04
恐懼的總和更新檔v1.1.1.0



歐茲的鐵匠舖

超高速燒錄新時代

超高速 燒錄新時代

BENQ CRW4012A/P

不知從何時開始，燒錄機已成為電腦的基本配備，燒錄機的高速發展讓人相當吃驚。記得今年年初時，市場上的主流才剛要轉為24倍速，沒想到事隔半年，燒錄機的市場，正悄悄的掀起另一場大戰，各家廠商紛紛推出了40倍與48倍的機種，似乎在向消費者宣告「超高速燒錄的新時代已經降臨」。

燒錄機的開山始祖Philips CDD 522



大家也許對於BENQ這個廠牌並不熟悉，但其實BENQ [illegible]造製造商「明碁電通」自創的品牌，所強調的是生活與科技的結合。以明碁在市場上多年的努力，BENQ在燒錄機的製造與技術研發上都累積了相當的經驗，品質當然是不容置疑的。

BENQ 迎接新時代的利器

為了迎接高速燒錄的來臨，BENQ推出了分別為40倍速與48倍速的燒錄機，這次就由筆者手中的CRW4012A/P來一窺BENQ的超高速燒錄機。CRW4012A/P採用內接式IDE介面，是一款具備40倍燒錄/12倍複寫/48倍速讀取的機種，搭配上2MB的緩衝記憶體，為了讓使用者在如此高速的燒錄下，能夠避免燒錄失敗的因素，內建搭配了明碁所研發的第三代Seamless Link神奇鍵，能有效防止因外在因素所產生的燒錄失敗。在搭配的燒錄軟體方面，明碁附贈由AHEAD開發的NERO 5.5.7.1多國語言版，其中當然包含了繁體中文版，並搭配能充分發揮複寫能力的InCD 3.22，能讓燒錄機變成另外一台硬碟來使用。



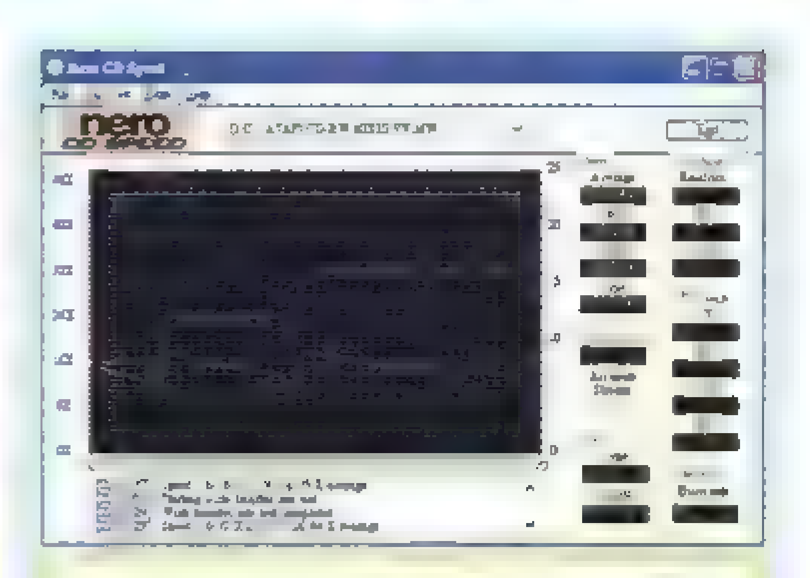
附贈原版多國語言版本的NERO燒錄軟體。



面版提供CD播放功能，包含控制鍵、耳機插孔、退片孔、指示燈等。

燒不壞的 Seamless Link 神奇鏈技術

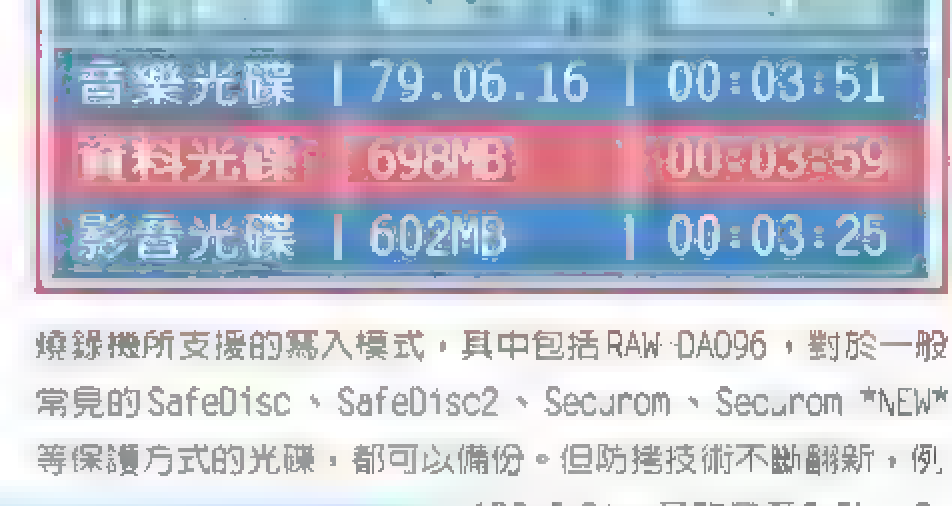
隨著燒錄速度的提升，使用者常常會因為一些外在的因素，發生燒錄失敗甚至是「飛盤」的狀況。初期的燒不壞技術發展，主要是針對24倍速燒錄機。由於在燒錄時常出現緩衝記憶體不足（buffer underrun）的問題，故也只針對該問題來做個解決，第一代的 Seamless Link 就是在這種情況下發展出來的。隨著燒錄機速度的不斷提升，明碁開發了第三代的 Seamless Link，藉由韌體隨時監控燒錄機的狀態，並對問題的發生採取應對措施。改良的神奇鏈技術，將產生的間隙控制在 0.2 μm（微米），降低對光碟讀取的影響，為因應 40 倍速以上的機種，在新一代的技術裡新增兩項功能：Auto-Pilot（燒錄速度自動調校）針對目前市面上光碟機與燒錄片品質的良莠不齊，與燒錄時使用者習慣不同所產生的問題，燒錄機能即時監控三者的情形，並調整適當的燒錄速度。Collision Guard（韌體防碰撞）為該機的防震措施之一。一般廠商多會採用特殊的機構設計，來防止燒錄過程中意外產生的震動，而明碁則採用韌體監控的方式，在發生震動時，立即切換雷射光功率為讀取，在震動結束後再繼續燒錄。



Seamless Link 新增的 Auto-Pilot 可以自動調整最佳的燒錄速度，以錸德 24X 的水藍片來作測試，可以自動調高到 32X 的速度來燒錄。

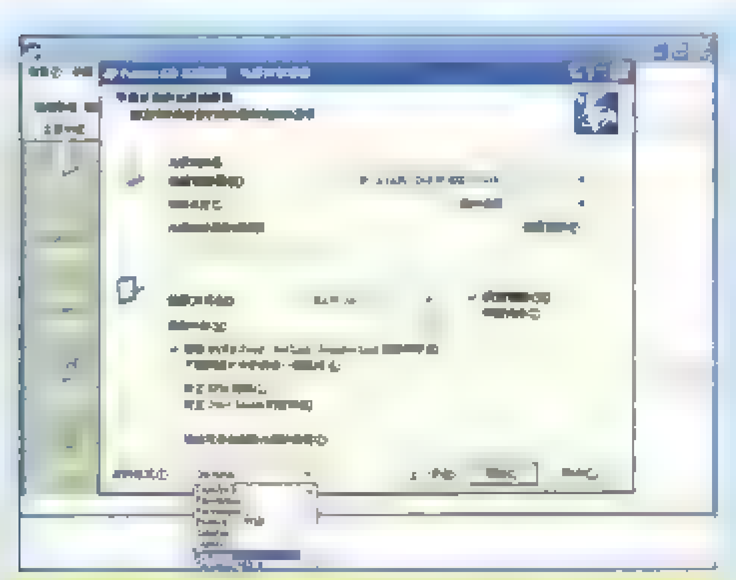
平實與實用的燒錄機

讓我們來對它做個測試！整體表現雖非出色，但都在可以接受的範圍內，燒錄與讀取時都相當平穩，讓筆者較為激賞的是，燒錄時並不會有過多的噪音與 Seamless Link 所提供的強大功能。另外，價格方面也是吸引人的一部份。測試時使用 NERO 5.5.9.0 來燒錄，經過一番測試，錸德 32X 的白金片可以達到 40 倍速，所以測試都採用該燒錄片。讀者可能會發現，燒錄的時間並沒有比 32 倍縮短許多，所以採購時建議給還未擁有燒錄機的使用者，或是現已擁有燒錄機為 24 倍速以下的使用者，當然也可以直接考慮 48 倍速的機種，燒錄 700MB 約在兩分鐘上下。至於讀者們最關心的光碟保護破解能力，畢竟遊戲軟體價格並不便宜，假如原版光碟給刮傷或是損壞了，那可傷腦筋了。本款燒錄機所支援的寫入模式，其中包括 RAW DAO96，對於一般常見的 SafeDisc、SafeDisc2、Securom、Securom *NEW* 等保護方式的光碟，都可以備份。但防拷技術不斷翻新，例如 SafeDisc 已改良至 2.5X、2.6，對於一般燒錄機來說，都有備份上的問題，需使用幾款特殊燒錄機與 CloneCD 才可以備份，可惜本款燒錄機並不是所謂的特殊機種，但只要搭配其他的燒錄軟體，此問題就可以解決，例如新版的光碟魅影（Fantom CD）就能解決備份上的問題。其實只要你的燒錄機有支援 RAW DAO 的寫入模式，再搭配上由國人自行開發的光碟魅影，備份那有特殊保護的光碟片，絕對是輕鬆又容易。

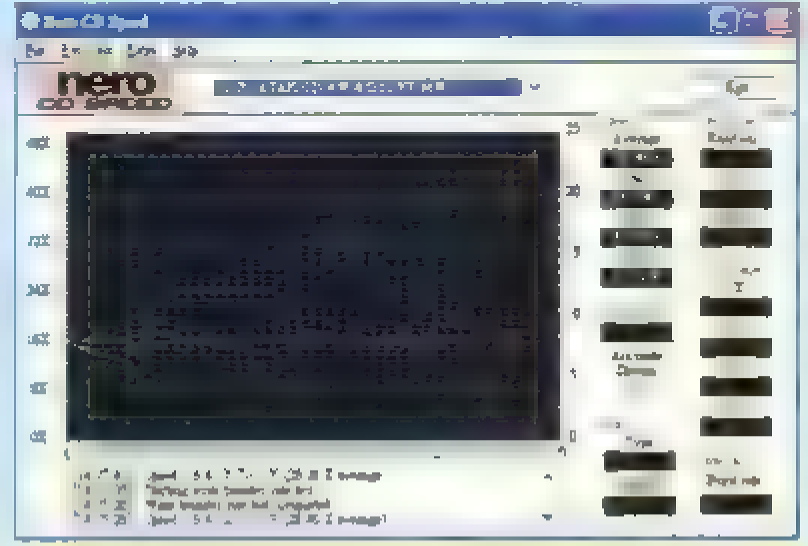


測試結果

音樂光碟	79.06.16	00:03:51
資料光碟	698MB	00:03:59
影音光碟	602MB	00:03:25



國產之光「光碟魅影」，支援 RAW DAO 寫入模式。



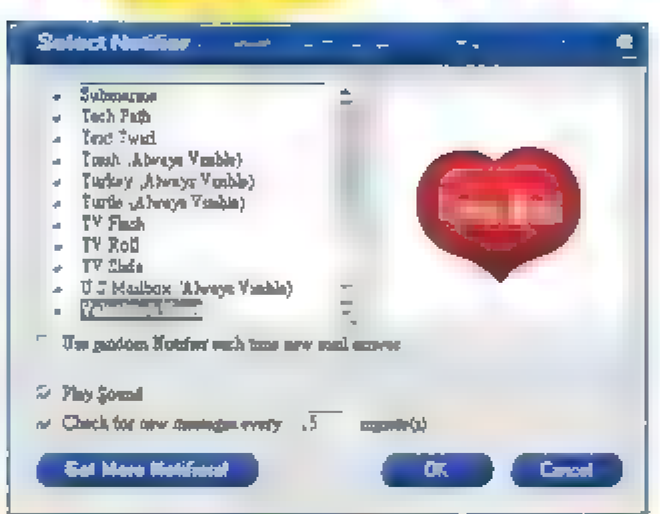
藉由 CDSPEED 的測試，錸德 32X 白金片燒錄速度可達到 40 倍速。

高速燒錄機的迷思

再看過測試數據後，相信各位讀者一定相當疑惑，為何在燒錄時間上的縮短程度，並沒有跟燒錄倍速的提升成比例呢？其實為了確保在高速燒錄時的穩定度與成功率，現今的廠商在設計燒錄機時，就無法跟以前低速燒錄機一樣，一開始就以極速來燒錄（等線速度 CLV 技術），必須採用其他技術讓燒錄速度慢慢提升。一般最常見的就是採用區域等線速度（ZCLV）的技術，由 16 倍開始慢慢到達 40 倍速，可以由前面 CDSPEED 測試圖發現速度是以階梯狀爬升，所以才會造成這樣的情形。一般而言，平均燒錄速度都在 30 上下。另外，也有少數燒錄機是採用類似光碟機運作的方式，部份等角速度（PCAV）技術，速度直線上升一直到達極速，但該技術達到極速的時間極短，故採用者較少，但一般平均燒錄的速度還是與前者相當。

電子郵件新體驗 IncrediMail Xe

作者／米蟲

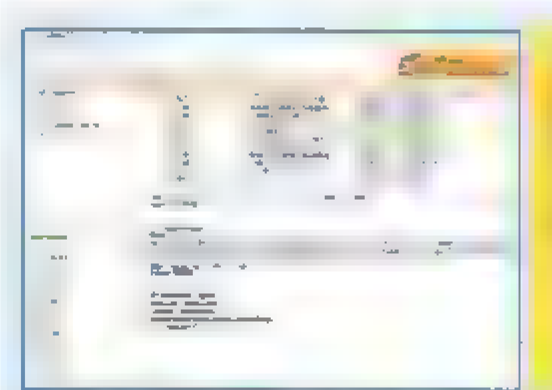


通報員功能在有新郵件時會以動畫或語音來通知您，可選擇的種類相當多變。

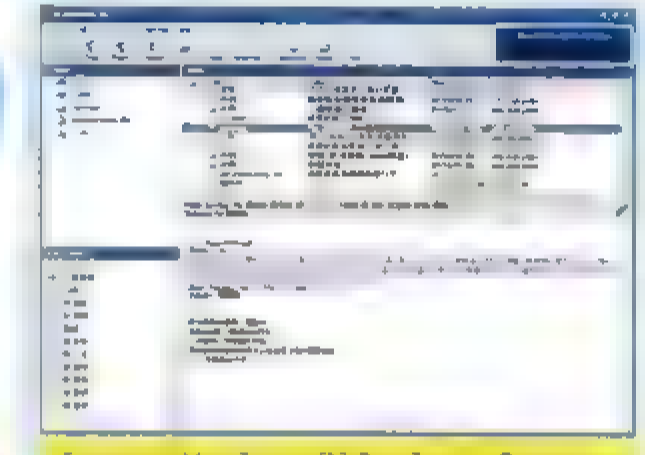
不知各位讀者有沒有看過，由湯姆漢克與梅格萊恩所主演的網路愛情經典名片－電子情書（You've Got Mail），大家一定相當羨慕，劇中主角收到信時，電腦都會傳來You've Got Mail的音效。筆者記得當時網路上還有專門教導人，讓自己的電腦也能跟電影中一樣的方法。現在你不用再更改任何設定，只要使用IncrediMail XE，將會給你更不一樣的驚奇。軟體開發商以The new e-mail experience為開發主軸，在設計時加入大量的動畫與音效，讓e mail軟體不再是印象中那麼的呆板，帶給你的不只是親切，還可以是幽默、逗趣，或是帶點藝術氣息。

輕鬆簡單使用沒煩惱

軟體的介面設計與最多人使用的Outlook Express相當類似，使用方式也雷同，不同的是介面美化了，而且還可下載新面板替換。除此之外，為了更容易使用，程式簡化相關的設定，設定帳號時只要輸入完整e-mail地址，程式會先自動尋找相關的伺服器設定，只有在程式無法去得知時才需手動輸入。除了一般常見的身份管理與郵件收發功能外，還提供功能強大的郵件規則設定（Message Rules），可以利用簡單的設定來處理廣告信，也可以幫使用者做好信件分類的工作。開機後程式會常駐於系統中，使用者可以自行設定檢查郵件的間隔時間，當收到新郵件時會有通報員（Notifier）秀一段動畫通知你，通報員可以是一個老管家，走出來並親切的告訴你收到新郵件，或是一顆寫著Love Mail的心飄出來，除此之外，使用者更可以上網下載各式各樣的通報員。



使用者還可以選擇各式面板，但本功能是完整版才有的。



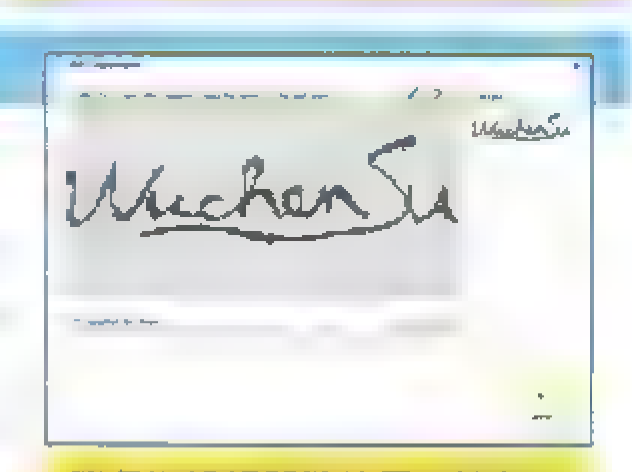
IncrediMail xe與Outlook Express頗為相似，使用者相當容易就能上手。



郵件規則功能讓使用者利用簡單的If Then選項，提供使用者強大的功能。

強大的郵件編寫功能

該軟體的郵件編寫功能也是一絕，開啟時除了基本的郵件編寫視窗外，還會出現管理視窗。管理視窗提供四大類給使用者選用，包含郵件範本、動畫、音效、電子卡片，每種類別都提供了各種風格的物件，可以讓你的e-mail帶點俏皮也可以相當藝術，最酷的是隨時都可以上網去下載新的物件，種類高達數百種還會依照各節日放上適合的物件，軟體還提供了郵件範本製作的程式Litter Creator，只要依照軟體設定的步驟，就可以建立一個屬於自己的郵件範本。郵件編寫方面除了一般的功能外，還可以直接錄製語音信件，並可利用簽名功能設計一個屬於自己的簽名。最酷的是當你完成後按下寄出，你的信會被摺成紙飛機飛出去或是用走的走出去，相當有趣。



簽名檔編輯器讓使用者簡單的設計有自己特色的簽名檔。



編寫郵件時除了編寫視窗外，還會開啟多媒體視窗、管理視窗。



郵件範本提供各種風格的樣式，使用者可以輕鬆製作漂亮的郵件。



軟體身份證

下載網址	http: www incredimail com
軟體類型	共享軟體
共享版本	網路廣告
限制	部分特殊功能限制
	Litter Creator限制使用30天
軟體售價	包含LitterCreator版本49 95美元

作者／李展吉

昆盈 極光無敵手

無線電滑鼠鍵盤組





這款昆盈新推出的「極光無敵手」滑鼠鍵盤組，包含一支多媒體鍵盤及一只滑鼠，整體是採用無線的設計，也就是說透過一個接收器與電腦的連接，讓滑鼠和鍵盤都能以無線的方式來操作，當然這樣所帶來的好處，就是使用更加方便。「極光無敵手」在無線技術方面，是採用比紅外線還要更好的RF無線電傳輸方式，因此鍵盤及滑鼠不必刻意對準接收器，只要在兩公尺的範圍之內，就可以自由自在的使用。考慮在同一個範圍內可能會有多人同時都在使用「極光無敵手」而造成訊號干擾的情形，極光無敵手還提供了256組的ID識別碼，讓干擾衝突的機會減至最低。

在鍵盤部份，除了保有一般基本鍵盤的功能外，還增加6個多媒體鍵、5個快速上網鍵以及1個電腦休眠鍵(Sleep)。多媒體鍵可讓各位執行多媒體的播放以及音量大小的調整；快速上網鍵則能用來操控網際網路的瀏覽：如開啓特定喜好的網站、上一頁、下一頁，或者是啓動電子郵件軟體等等。至於休眠鍵則可支援ACPI省電睡眠與喚醒的功能。

在滑鼠部份，值得一提的是，它的光學感應器解析度，是一般滑鼠的兩倍，可以達到每英吋800點的能力，使其定位更精準。滑鼠總共具有五顆按鈕，除了左鍵、右鍵及滾輪鍵之外，還有二顆拇指鍵位於滑鼠的左側，這五顆按鍵各位皆可透過驅動程式的設定，自行定義成喜歡的功能，讓應用更方便。





鍵盤上面的多媒體鍵，可讓各位執行多媒體的播放以及音量大小的調整，快速上網鍵則能用來操控網際網路的瀏覽

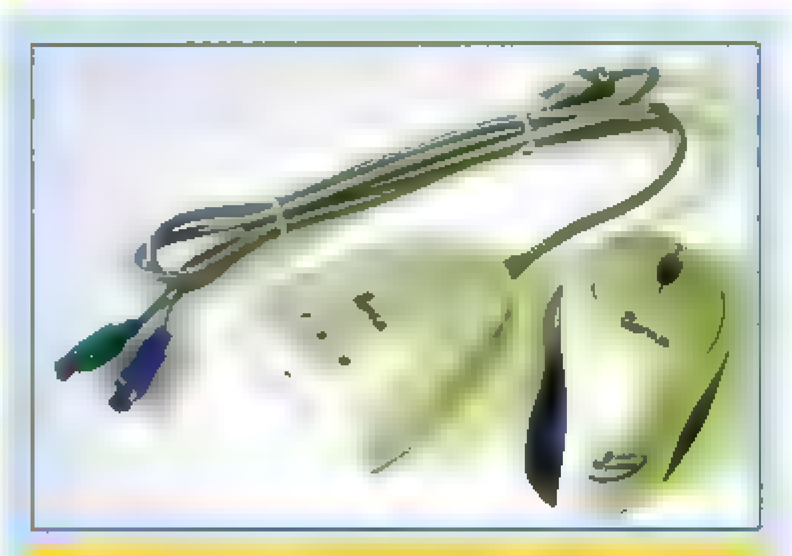




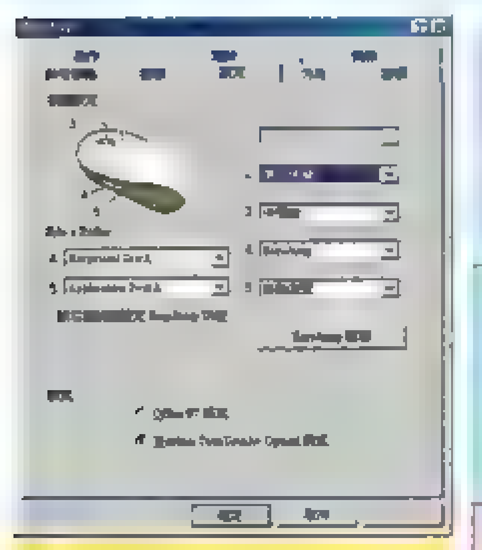
滑鼠採光學設計，底部無滾球，無需清潔的麻煩，使用時也要裝上2顆AA Size的電池。



Office軟體裡面常會用到的一些鍵盤指令：如複製(Ctrl-C)、貼上(Ctrl-V)、剪下(Ctrl-X)、尋找(Ctrl-F)、儲存(Ctrl-S)等功能，鍵盤上面也很貼心地打印了文字，如此一來，就不必費心記憶了。



這是極光無敵手所搭載的無線電接收器與滑鼠，接收器採用PS/2接頭與電腦連接。



滑鼠的按鍵能在驅動程式中自訂常用功能，輕鬆節省工作時間。



鍵盤需安裝兩顆AA Size的電池。

無線鍵盤x1	AA Size電池x4
無線滑鼠x1	驅動程式光碟
接收器x1	說明手冊

■ 系統需求

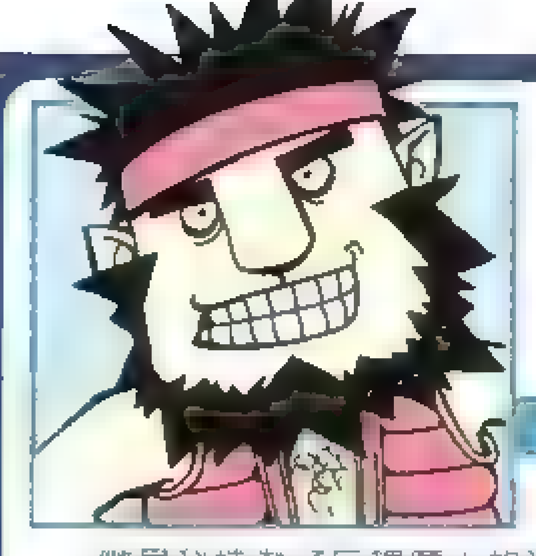
IBM PC或相容或以上機種

支援Windows XP/Me/2000/98/NT/DOS作業系統

電腦PS/2接頭



鍵盤附有一個舒適的人體工學護手墊，為硬質塑膠製，不用時可向後折疊收納，不佔空間，方便收藏。



微星科技推出搭載

NVIDIA G4Ti4200晶片組頂級顯示卡G4Ti4200-VTD64

微星科技為了回饋廣大的消費群體，特別研發一款G4Ti4200-VTD64頂級顯示卡。這一款顯示卡內建64MB 128-bit DDR記憶體、記憶體頻寬可達8.8GB/Sec；不但可以大幅提高工作效率，更可以兼顧專業影像處理與3D娛樂應用，可充分體會最優質的視覺新感受。

G4Ti4200-VTD64顯示卡除了採用NVIDIA nfiniteFX II引擎，整合了雙可程式頂點的遮影器（Dual Programemable Vertex Shader）、還包括更快的像素遮影器（Advanced Programmable Pixel Shader），與3D貼圖；特別值得一提的是nfiniteFX II引擎可讓開發者自由設計近乎無限的固定特效，炫麗亮眼，以創造出近乎真實的人物與環境。擁有防鋸齒功能（Accuview Antialiasing Subsystem）防鋸齒子系統搭配先進的多重取樣硬體，提供了前所未見的高效能等級全景防鋸齒品質；NVIDIA nView Display Technology多重顯示技術，還可以提供具有充份彈性的多重顯示選擇、並且為一般使用者提供了前所未有的桌面控制體驗，nView可讓一般使用者選擇任何多重顯示的組合、包括數位平面螢幕、類比式CRT及電視並自可以使用直覺化的軟體介面來修改顯示內容。顯示卡上除了提供DVI-I以支援LCD Panel外，另附DVI-I轉VGA接頭，可支援雙CRT螢幕輸出，並提供9pin-mini-din附轉接cable，可支援S端子及AV端子之TV螢幕輸出。另外還加上微星獨創Live Update 2即時下載工具，微星DVD播放軟體...等等；為了回饋廣大的消費者，特別加贈了三套最新穎、最炫的超酷完整版3D遊戲軟體：No One Lives Forever（霹靂嬌娃）、Aquanox（怒海潛將）、Sacrifice（活祭）完整版遊戲軟體以及7合一遊戲體驗組合...等等，絕對的物超所值，而價格方面更是令人滿意。





雙飛燕光學滑鼠

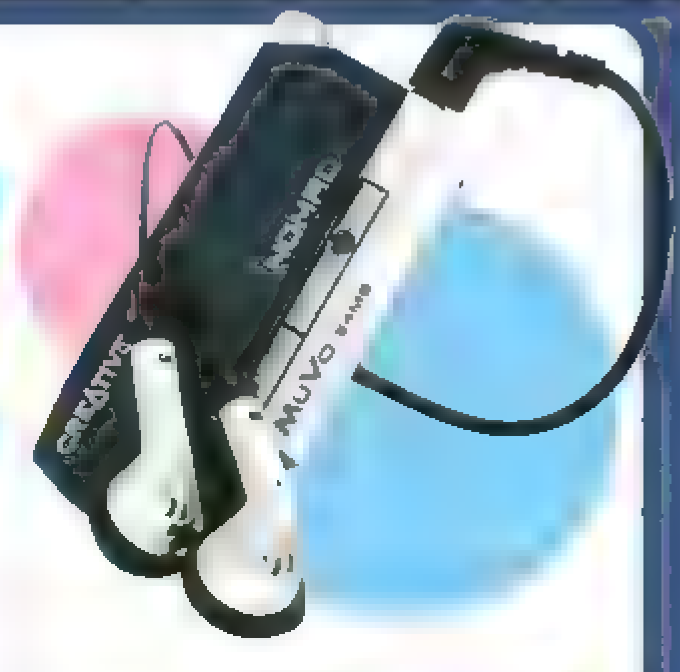
SWOP-45上市



電腦週邊製造商伍佰科技發表新款光學滑鼠SWOP-45，在外觀上，採用具有科技感的灰色系構成，而略帶曲線的造型，則是為了讓使用者以較符合人體工學的姿勢操控滑鼠。

這款光學滑鼠包含滾輪一共擁有5個按鍵，除了可當一般滑鼠使用外，安裝好驅動程式，並搭配雙飛燕自行開發出來的「快活林」輔助軟體，使用者就可以自行定義滾輪及附加在兩側額外按鍵的功能。這些功能包含快速開啟應用軟體，或者是快速擊鍵兩次等等各式功能。不僅如此，快活林還設計了指令簿，使用者可以將常用的指令輸入，像是開啟應用軟體、網址、電子郵件軟體、常用檔案夾等等，而將滑鼠的功能大大的增加。

是 MP3 音樂播放機 也是拇指碟的 MuVo



最能夠吸引使用者的創新產品 Creative NOMAD MuVo，透過獨特的分離式設計，這台具備複合式功能的音樂播放機，不僅能夠提供令人讚嘆的音質以及舉世無雙的多功能。64MB 的容量，操作及使用上的簡易，讓你幾乎可以不用任何的應用程式便可以轉移資料。Creative NOMAD MuVo 的體驗，前所未有！

■ 三大步驟直接播放：下載檔案、插入基座、直接播放。高品質完全不中斷的音樂，隨時體驗！

❶ 輕巧，完全可攜性的 NOMAD MuVo 音樂播放機，輕輕鬆鬆入袋，隨時帶著走。

❷ 體驗高達 90dB 的高音質輸出。

❸ 不管是在運動或是戶外活動時，音樂絕對不中斷！

■ 64MB（另提供 128MB 的版本）的儲存空間，適用曲目或任意資料。

❶ 可儲存高達 15 首 MP3 曲目或 30 首 WMA 的曲目！

❷ 64MB 容量相當於 44 張 1.44MB 的軟碟，128MB 更相當於 88 張 1.44MB 的軟體！

❸ 可儲存多媒體檔案或其他更大的展示檔。



■ 完全不需要驅動程式或其他應用程式。

❶ 可直接展示各式檔案給你的朋友！

❷ 可在個人電腦上快速傳輸各式檔案！

■ Creative NOMAD MuVo 擁有創新未來所提供的一年零件及維修保証。

■ 透過 Creative 的網站或客服部，可取得最新的驅動程式。

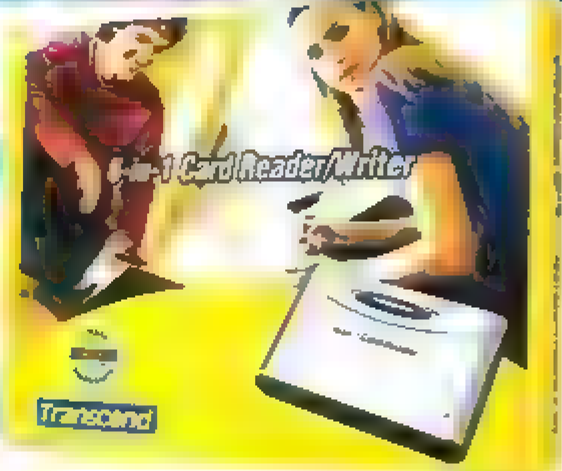
Creative 3D Blaster 5 RX9000 Pro 破了主流繪圖卡的極限

Creative 3D Blaster 5 RX9000 Pro 透過 ATI 最新的 Radeon 9000 Pro 繪圖處理器，讓玩家享受強化的 3D 遊戲體驗。這一顆新的繪圖處理器不僅具備 275MHz 的核心時脈及四組材質管線平行處理的能力，更搭配了 64MB 3.3ns 的極速 DDR 記憶體。除了高速效能外，先進的技術如 SMARTSHADER 及 SMOOTHVISION 更提昇相片在細節中的清晰度及 3D 影像的視覺加強功能，完整提供了近似現實的遊戲體驗。此一繪圖卡更完全以硬體支援 DirectX 8.1 以及 OpenGL 1.3，確保最新的 3D 遊戲或即將上市的遊戲相容性，這代表使用者將可以獲得僅僅在高階產品中才有的最佳視覺效果。對於尋求劇院品質般數位影像的使用者而言，3D Blaster 5 RX9000 Pro 亦整合了量身訂做的除交錯演算法 VIDEO IMMERSION II，此一設計能夠提供平滑、自然的全螢幕 DVD 和 VCD 的影像播放效果。配備了二種輸出的界面，使用者將可以在個人電腦、大螢幕電視或高解析度的LCD顯示器，甚至是同時連接其中的兩種裝置並享受高水準的影像品質。PC 的使用者如果在尋求一款值得昇級的繪圖卡，具備令人讚嘆的極速效能、近似真實的 3D 遊戲，以及最佳的 DVD 影像輸出品質，Creative 3D Blaster 5 RX9000 Pro 絕對是首選。

CREATIVE



創見六合一讀卡機 全新在台上市



專業記憶卡研發製造商 創見資訊，推出全新六合一讀卡機，不但輕薄短小、易於攜帶，並可讀寫CompactFlash卡、SmartMedia卡、Multimedia卡、Secure Digital卡、以及IBM之MicroDrive、MemoryStick卡等市面上六種不同常見規格的小型儲存媒體，再加上隨插即用的USB介面，讓消費者可以輕易地於儲存媒體和電腦系統之間做快速的資料存取。

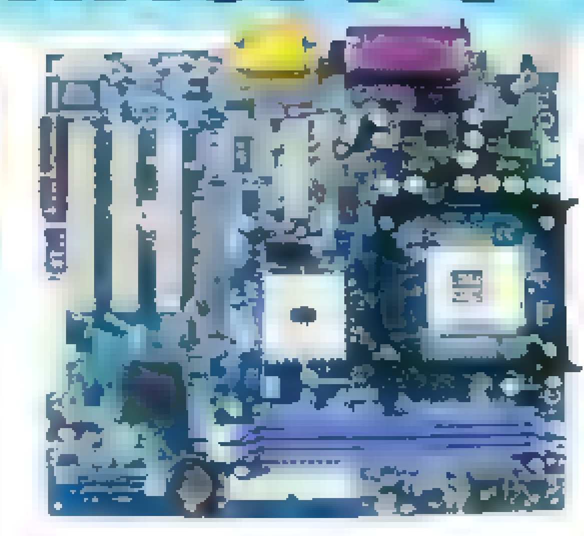
隨著數位時代的來臨，數位相機、筆記型電腦、個人數位助理(PDA)、數位隨身聽(MP3 Player)等可攜式資訊產品的發展日趨迅速，在快閃記憶卡規格多樣化及市場需求蓬勃的情況下，創見資訊推出USB介面之六合一讀卡機，以因應廣大消費的需求。創見六合一讀卡機除了可使用6種型式之記憶卡外，每秒最高達到12M bit的高速資料傳輸速率，亦可作為迷你立體型的硬碟，可快速傳輸一般軟碟機無法負荷的大型數位檔案。此外，創見六合一讀卡機符合USB1.1之傳輸標準，不需外接任何電源就可隨插即用，再加上可完全相容於桌上型電腦、筆記型電腦、和麥金塔電腦之Windows 98/98SE/2000/Me/XP及Mac OS 8.6以上等作業系統，將能徹底解決消費者於儲存、備份資料上的困擾。



佰鈺科技最新支援 Intel P4

整合型主機板 4845GLM

佰鈺科技 電話：(02)8512-3788 網址：www.acorp.com.tw



為滿足現代高品質音效玩家的品味並為經濟與預算考量，佰鈺科技特別推出最新一代支援Intel Pentium 4 4845GLM。

佰鈺科技自從推出支援Intel Pentium 4主機板之後，就佳績不斷，掌聲連連，不但榮獲日本發行量最大的DOS V Power Report的推薦，並得到PC DIY的編輯推薦，並在捷克PC Magazine所舉辦的Pentium 4主機板的測試當中，勇奪5項測試冠軍。佰鈺科技再接再厲，推出這片內建整合繪圖晶片845GL的主機板，4845GLM主機板提供高達400MHz的前置匯流排速率，更配置了2個DDR DIMMs插槽，可以支援高達2GB的高速DDR記憶體。全新的400MHz前置匯流排速率加上超大的記憶體容量，給予i845GL晶片組最佳的資料傳輸速率及頻寬配置，更提供佰鈺4845GLM主機板絕佳的效能表現。

- CPU：Intel Pentium 4 處理器

架構：3條PCI擴充槽+1條CNR擴充槽

記憶體最大容量：內建2條184pin DIMM插槽，支援DDR SDRAM記憶體，最大容量可達 2GB

- DIMM 型式：64/128/256/512MB/1GB
- 內建VGA、音效：整合2D/3D繪圖引擎：內建 AC'97
- 內建 I/O：1個序列埠（支援 UART 16C550）、1個VGA連接埠、1個並列埠（支援SPP/EPP/ECP），雙E-IDE通道接頭（支援PIO Mode 4與Bus Master Ultra DMA 33/66/100），1個軟碟機接頭（1.2/1.44/2.88MB）、2個USB連接埠、1個PS/2滑鼠連接埠、1個PS/2鍵盤連接埠、遊戲搖桿連接埠、喇叭信號輸出接頭、外接音源輸入接頭、麥克風信號輸入接頭。
- 電池 3V鋰電池
- 環保省電功能：是
- BIOS：Award Plug and Play 4Mb Flash ROM BIOS
- 尺寸：245mm x 220mm，MATX規格



威盛 P4PB 400 主機板問世



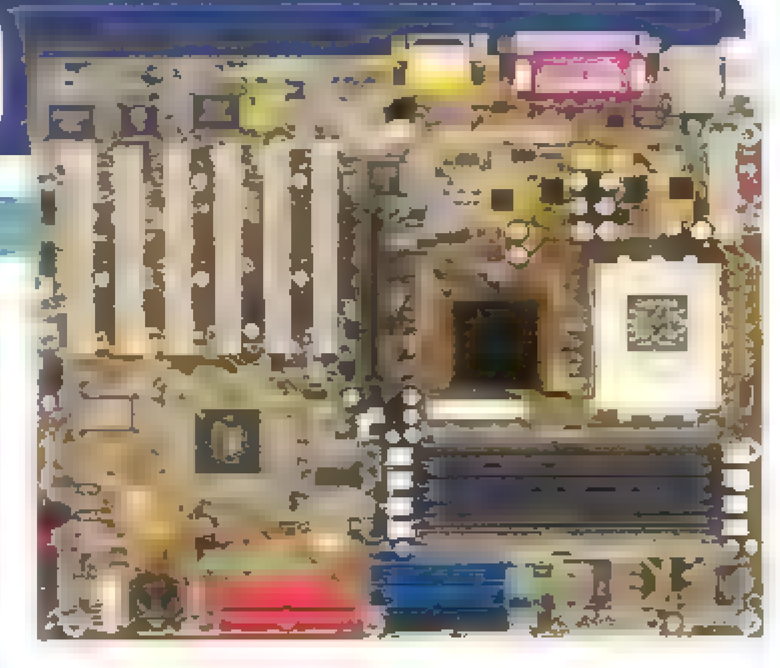
VIA P4PB 400主機板採用威盛P4X400北橋晶片，支援533/400MHz前端匯流排(FSB)，以及目前最快速的DDR400記憶體，傳輸頻寬達每秒鐘3.2GB，而內建全新的AGP 8X顯示匯流排，傳輸速率亦提升至每秒2.1GB以上。至於VT8235南橋芯片，則配備了第二代的V-Link傳輸通道，將南北橋之間的資料傳輸速度倍增，有效解決了系統效能的重要瓶頸，同時並整合USB 2.0、ATA133與高速乙太網路等規格，無疑是P4平台的一次全方位升級。



在P4X400的優異基礎上，威盛進一步整合了更多的先進功能，將VIA P4PB 400主機板打造成當今P4平台的金質精品。P4PB 400配備先進的IEEE 1394介面，並內建六個的高速USB 2.0連接埠，與支援ATA133高端規格的IDE硬碟控制器。為了提供高質感的多媒體處理能力，VIA P4PB 400主機板也搭載了先進的6.1聲道音效解碼晶片與S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface)光學數位訊號輸出端子，徹底終結傳統類比音訊傳輸時常見的信號衰減問題，確保百分之百的原音重現，使聽覺享受得以同步升級。而在網路連接方面，VIA P4PB 400主機板則內建威盛最先進的VIA VT6105M 10/100 Mbps三合一高速乙太網路控制晶片，亦顯著地增加了網路連線的效能、控管能力與安全性。威盛P4PB 400系列主機板包括P4PB 400-FL及P4PB 400-L兩款，其中P4PB-FL內建高速IEEE 1394介面，雙管齊下，可一併滿足主流買家與實用型用戶的需求。威盛指出，P4PB 400系列主機板在台灣將交由建達、燦坤、全達與旭曜等四家專業通路廠商共同銷售。

AMD CPU 最佳效能主機板的冠軍得主

DFI友通資訊之AD76 RAID



DFI友通資訊主機板再次榮獲最佳效能之冠軍寶座。採用KT333晶片為主的AD76 RAID主機板為友通另一引人矚目的新產品。在Chip Magazine，Czech所測試的全世界35家AMD主機板的製造商中，贏得頭銜。就整體規格，記憶體大小和在特殊功能上，友通的AD76 Raid確實是消費者的最佳選擇。



就規格而言，採用KT333及VT8233ACE晶片組，並備有一Socket A處理器插座，可安裝462-pin PGA處理器；所配置的交換式電壓調整器，可偵測1.100V至1.850V的核心電壓。就記憶體而言，AD76 RAID提供四條184-pin DDR SDRAM的記憶體插槽，支援標準DDR 333記憶體，製造程序都是依據DDR 333白皮書規格，因此在記憶體的穩定性與相容性多了一層保障。同時，AD76 RAID記憶體大小最多可支援8 banks的4GB DRAMs與6 banks的3GB DRAMs。而L2的快取記憶體，對於資料傳輸亦有不少助益。USB 2.0、S/PDIF數位音源介面、系統監控功能、BitGuard、ATA RAID等功能，此款主機板也皆有。基本的功能如控制CPU溫度、風扇的防護、CPU電壓控制與CPU超頻等功能也涵蓋在此片主機上。

塞爾特之王

Celtic Kings

浩大的即時戰略場景!!

全中文化操作介面!!



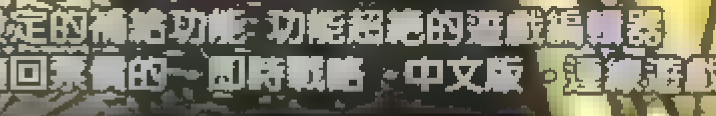




單一畫面至少有5000個部隊同時出現作戰對抗

升級的軍隊,特別設定英雄

超過55種不同特性軍隊單位 並運用陣型有效指揮作戰





英寶格股份有限公司

INFOGRAMES TAIWAN LIMITED

客服專線:02-55549523

Taiwan http://www.tw.infogrames.com



銀河霸主3





交通英雄
Traffic
交通管理公司經營模擬
TAXI
交通英雄限量
交通英雄首發版，附贈限量馬口鐵收藏盒，
原價840 首發特購價540
此外，現在到以下門市購買交通英雄，就可獲得不同的限量組合
組合一 交通英雄首發版＋巴掌遙控車
首發特購價799
活動門市
組合二
原價840 首發特購價540
首發版.加值版
限量上市
T-TIME 光譜資訊
www.ttime.com.tw
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.


中國貳
EVERLASTING EMPIRE
曾經統一中國的
如今我將征服世界！
二零零二年九月征戰
集團軍設計最多可集結十個部隊組成無
真實世界的探索與征服！
建築完美首都
▲遊戲中的每座都市皆可由玩家親手打打造，並有中式、西式、蒙古包三種不同風格，隨著科技的演進，所有建築物還會在都市更新後成為現代化的全新都市風格！
陸海空兵種登場
刀、投石車一路演進到大砲、戰機、航
▲於一九九五年發售的「中國」推出後不僅獲得廣大玩家支持，並且於當時獲得最佳國產策略遊戲獎，如今「中國貳」將再度滿足你開拓世界疆土的成就感！
製作研發
貳碼網路科技
www.double2.com.tw
代理發行
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
ELEVEN
OK便利店
萊爾富

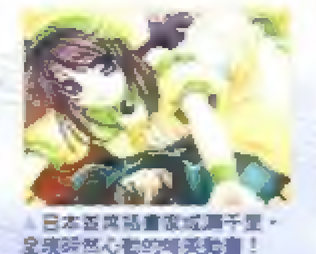

羅刹
工畫堂戰略經營遊戲年度大作
T-TIME 光譜資訊
KOGADO
Software Products
© KOGADO STUDIO INC.



結合日本遊戲界的首席插畫、
編劇及聲優於一身的音樂冒險遊戲！！

有了「符德魯琴」及羽毛的陪伴，
是否能找到遺失的記憶？




2002年9月特典版 ON SALE

Open Price





The Twin Heroes 3



多起始線就是讓玩家以貳代的多結局存檔來開始遊戲，且隨著之前存檔結局的不同，將有完全不同的遊戲變化，不同的母親、技能、個性和際遇……

武俠RPG For Windows 98/ 2000/ Me/ XP